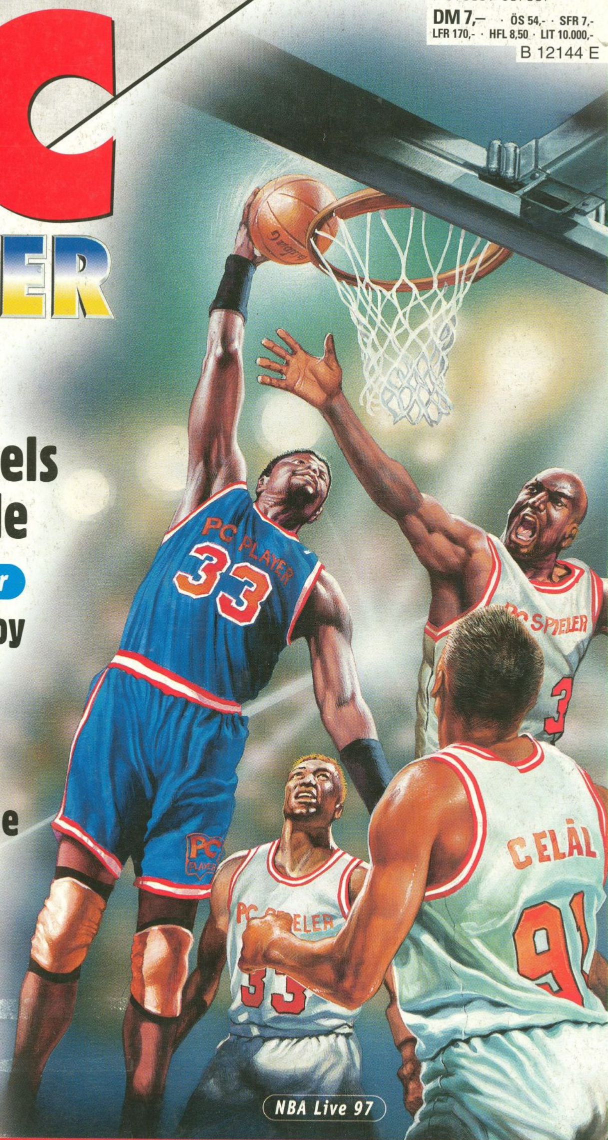
3-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



NBA Live 97

Der neue Pentium

Das bringt Intels MMX für Spiele

Die Echtzeit geht weiter

Krush, Kill 'n Destroy & Conquest Earth

Basketball-Fieber

NBA Live 97, Hang Time & Jam Extreme

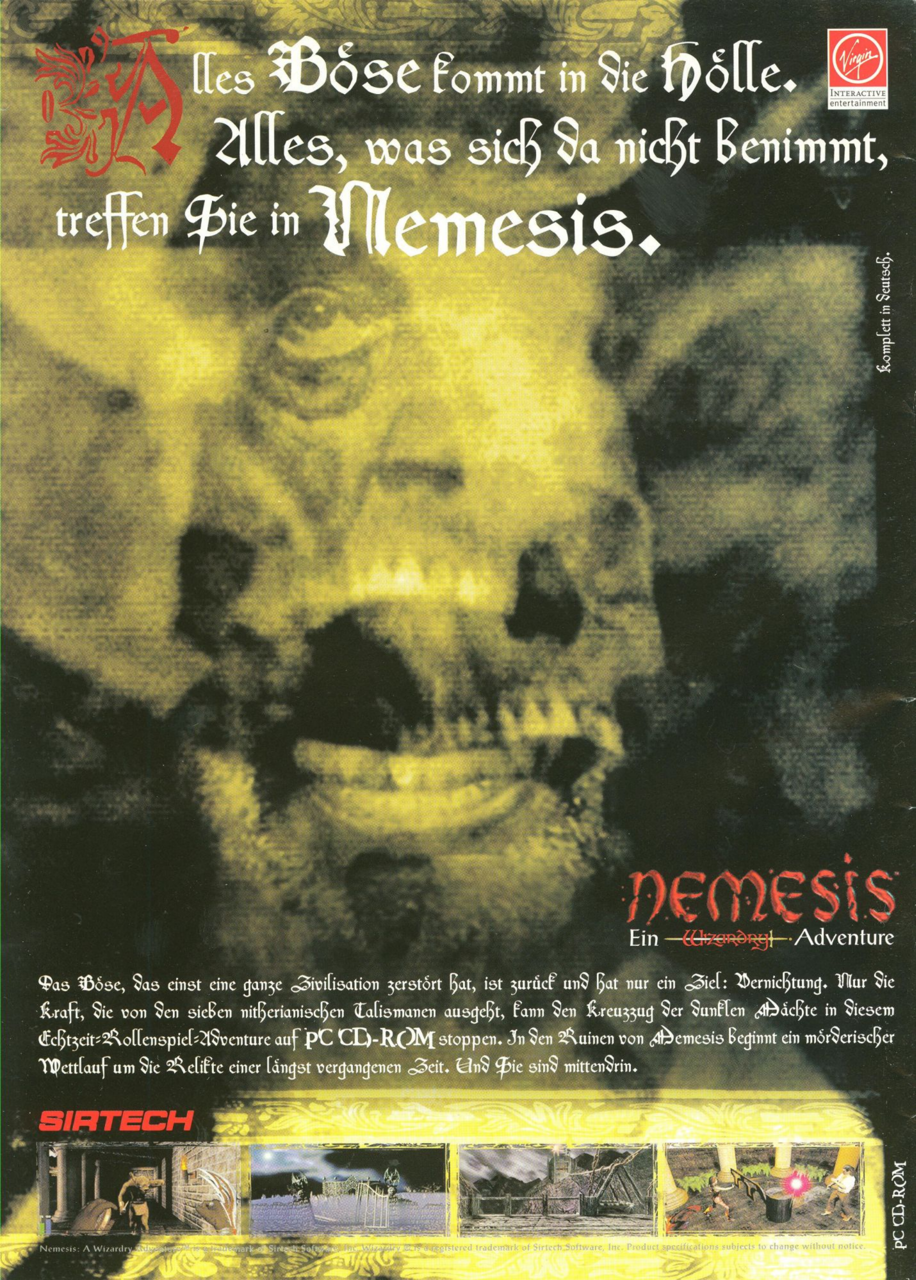
Das Klangwunder

Quadrophonie mit der Maxi Sound 64

Preview-Reigen

Need for Speed 2, Sonic, Constructor

▶ **Ausführlich:** 39 Computerspiele im Test ▶ **Fehlerhaft:** Red Alert, Darkening, BM97
▶ **Gründlich:** Fünf Komplettlösungen ▶ **Historisch:** Mit dem Flying Corps in die Lüfte



Alles Böse kommt in die Hölle.
Alles, was sich da nicht benimmt,
treffen Sie in Nemesis.
Virgin
INTERACTIVE entertainment
Komplett in Deutsch.
NEMESIS
Ein Wizardry Adventure
Das Böse, das einst eine ganze Zivilisation zerstört hat, ist zurück und hat nur ein Ziel: Vernichtung. Nur die Kraft, die von den sieben nitherianischen Talismanen ausgeht, kann den Kreuzzug der dunklen Mächte in diesem Echtzeit-Rollenspiel-Adventure auf PC CD-ROM stoppen. In den Ruinen von Nemesis beginnt ein mörderischer Wettlauf um die Relikte einer längst vergangenen Zeit. Und Sie sind mittendrin.
SIRTECH
PC CD-ROM
Nemesis: A Wizardry Adventure™ is a trademark of Sirtech Software, Inc. Wizardry ® is a registered trademark of Sirtech Software, Inc. Product specifications subjects to change without notice.

NUR EINE MINDERHEIT

Liebe Leserin, lieber Leser, ich möchte Sie beglückwünschen: Sie gehören zum elitären Zirkel unseres Publikums. Denn Sie lesen Editorials, im Moment offensichtlich dieses. Sie interessieren sich für das Vorwort eines Buchs, den Abspann eines Kinofilms, die Quelle einer Nachricht. Kurz, Sie wollen hinter die Dinge schauen. Dabei bildet schon die Gesamtheit unserer Leser, also Sie und die anderen (die jetzt schon den ersten Testbericht lesen), eine ausnehmend gut informierte Minderheit. Weshalb? In Deutschland gibt es schätzungsweise sechs Millionen private PCs. Auf praktisch jedem laufen – wir wissen es alle – auch oder überwiegend Spiele. Die wollen gekauft werden, und sie werden gekauft. Die größten Umsätze erzielen dabei nicht Versandhändler und Spezialgeschäfte, sondern Handelsketten und Kaufhäuser. Aber wieviele der Kunden informieren sich vorher in Fachzeitschriften über die Programme?

Rechnet man die offiziellen Verkaufszahlen der fünf wichtigsten deutschen PC-Spielemagazine zusammen, kommt man auf etwa 830 000 verkaufte Exemplare pro Monat. Vorsicht, darin sind Doppel- und Mehrfachleser enthalten. Das sind nicht einmal 15 Prozent derjenigen Leute, die einen PC besitzen und damit spielen – und wenn nicht die Eltern, dann die Kinder. Wie, um alles in der Welt, informieren sich die restlichen 85 Prozent der potentiellen Käufer? Die vertrauen auf kurze, aber sicherlich wohlfundierte Besprechungen in allgemeinen PC-Zeitschriften. Die lassen sich von bunten Bildern auf der Packungsrückseite anlocken. Und die kaufen vor allem das, was sie kennen: Spiele zur Lieblingssportart. Spiele zu Kinofilmen. Spiele zu interaktiven Fernsehsendungen mit aufgeregten Teenie-Moderatorinnen. Spiele, die wenig kosten – auf den Preis zu schielen kennt man schließlich vom Supermarkt.

Deshalb verkauft sich ein »Bundesliga Manager 97«, obwohl es bislang vor Fehlern nur so strotzte. Darum lohnt es sich, »Jürgen Prochnow« auf die Darkening-Packungen zu kleben (ein tolles Spiel, aber zählen Sie mal, wie oft Herr Prochnow darin tatsächlich auftaucht). Nur so konnte sich das dilettantische »Hugo« in die Hitparaden schmuggeln. Aus diesem Grund ist der Abverkauf der Spielesammlung »Gold Games« famos, obwohl einige kopiergeschützte Programme mangels Anleitung gar nicht gestartet werden können.

Wer erwartet ernsthaft, daß sich die Bugdichte bei Neuveröffentlichungen senkt, solange eine aufwendige Verpackung mäßigen Inhalt wieder wettmacht? Solange ein Filmlogo mehr zählt als die Designer? Zum Glück wissen zumindest Sie es besser. Würde die Mehrheit so denken wie Sie, gäbe es innerhalb von zwei Jahren eine wesentliche Veränderung in unserem Hobby. Schund hätte es dann viel schwieriger und Qualität leichter. Bringen Sie doch Ihre bislang unschlüssigen Bekannten dazu, sich morgen eine Spielezeitschrift zu kaufen. Noch besser, empfehlen Sie ihnen eine!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Jörg Langer





GOLD PLAYER

NBA Live 97 hat auch die Nichtsportler in der Redaktion mit großem Realismus und guter Spielbarkeit restlos überzeugt. **66**



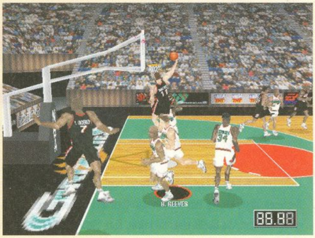
KKND steht für »Krush, Kill `n Destroy«. Das Echtzeit-Strategieprogramm garniert neue Details mit netter Grafik und zynischem Humor. **42**



Project Paradise ist das beste Actionspiel seit langem, da trotz seiner tollen Grafik-Engine der Inhalt nicht zu kurz kommt. **92**

In PC Player Plus finden Sie diesen Monat acht hochwertige Tastaturschablonen zu aktuellen Programmen, darunter Red Alert, Privateer 2, FIFA 97 und Windows 95. **87**



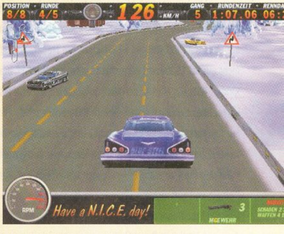


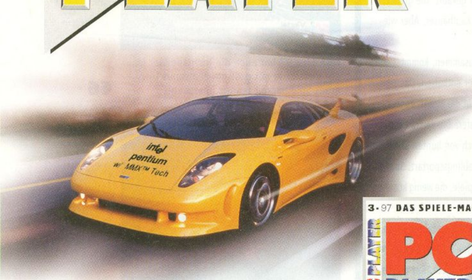
»NBA Live 97«: Das Vorzeige-Sportspiel bringt ein Basketball-Stadion zu Ihnen nach Hause.

66

Mit einem Chevy und 350 PS in »Have a N.I.C.E Day!« auf Punktejagd.

72



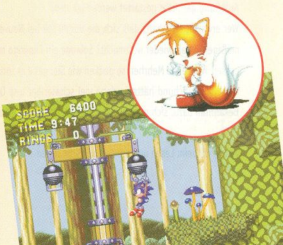


Intels MMX-Chip ist da. Was bringt der neue Pentium für Spiele?

126



126
42, 12
66, 71, 70
132
17, 16, 20



»Sonic«, der niedliche blaue Rennigel von Sega, sprintet bald unter Windows 95.

16

Aktuell

Preview: Conquest Earth
Erderoberung 12

Preview: Sonic Collection
Der blaue Blitz 16

Preview: Need for Speed 2
Schneller, tiefer, breiter 17

Preview: Constructor
Raffen, schaffen, Häuser bauen 20

Preview: Sentient
Can you feel it? 23

Preview: G-Nome
Große Gnome 24

Preview: Moto Racer
Querbeet 26

Sneak-Previews:
Speester 31
Eradicator, Mass Destruction, Interstate '76 30

Kurzmeldungen 32

Hitparaden 35

Software

Test: Creatures
Virtuelle Viechereien 136

www.pcplayer.de:
PC Player online 36

Bizarre Anwendung:
Weird 142

Shareware: NetJet
Netz-Nachbrenner 143

Bugreport 146

Surfbrett 140

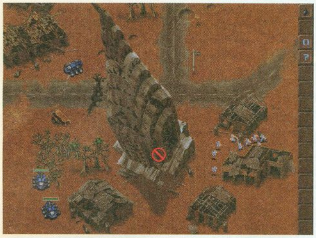
Hall of Fame:
Psycho Pinball, Shivers 124

Hardware

Test: MMX-Prozessor von Intel
Auf der Überholspur 126

Test: Maxi Sound 64
Alleskönner 132

Test: PC Darts
Darte nur ein Weilchen 134



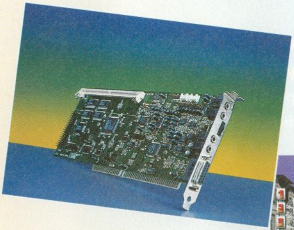
»Krush, Kill 'n Destroy«: Der neue C&C-Rivale bietet Echtzeit-Strategie mit Humor.

42



»Conquest Earth«: Das erste Echtzeit-Strategiespiel mit völlig neuem Ansatz.

12



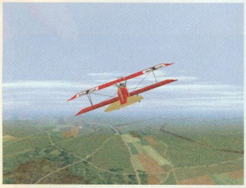
Guillemots »Maxi Sound 64« läßt jedes Spiel phantastisch klingen.

132

Bei der »Sega Rally« wirbeln Sie gewaltig Staub auf.

74



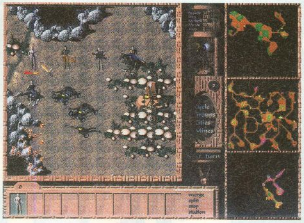


Luftkampf pur – die Doppeldecker-Simulation »Flying Corps« macht es möglich.

80

Warlords 2 für Profis: Fünf Höhlenebenen sind in »Cave Wars« zu erobern.

52



Tips & Tricks

C&C 2: Red Alert, Teil 2 148
Creatures 147
Diablo 147
Down in the Dumps 174
DSA 3 – Schatten über Riva 162
Neverhood Chronicles 158
Privateer 2 – The Darkening 147
Rendezvous im Weltraum 166
Terminator: SkyNET 147
Tomb Raider 147

Rubriken

CD-ROM Inhalt 10
Editorial 5
Finale 188
Impressum 58
Inserentenverzeichnis 181
Kid Paddle Comic 186
Leserbriefe 180
PC Player Index 41
So werten wir 40
Vorschau 187

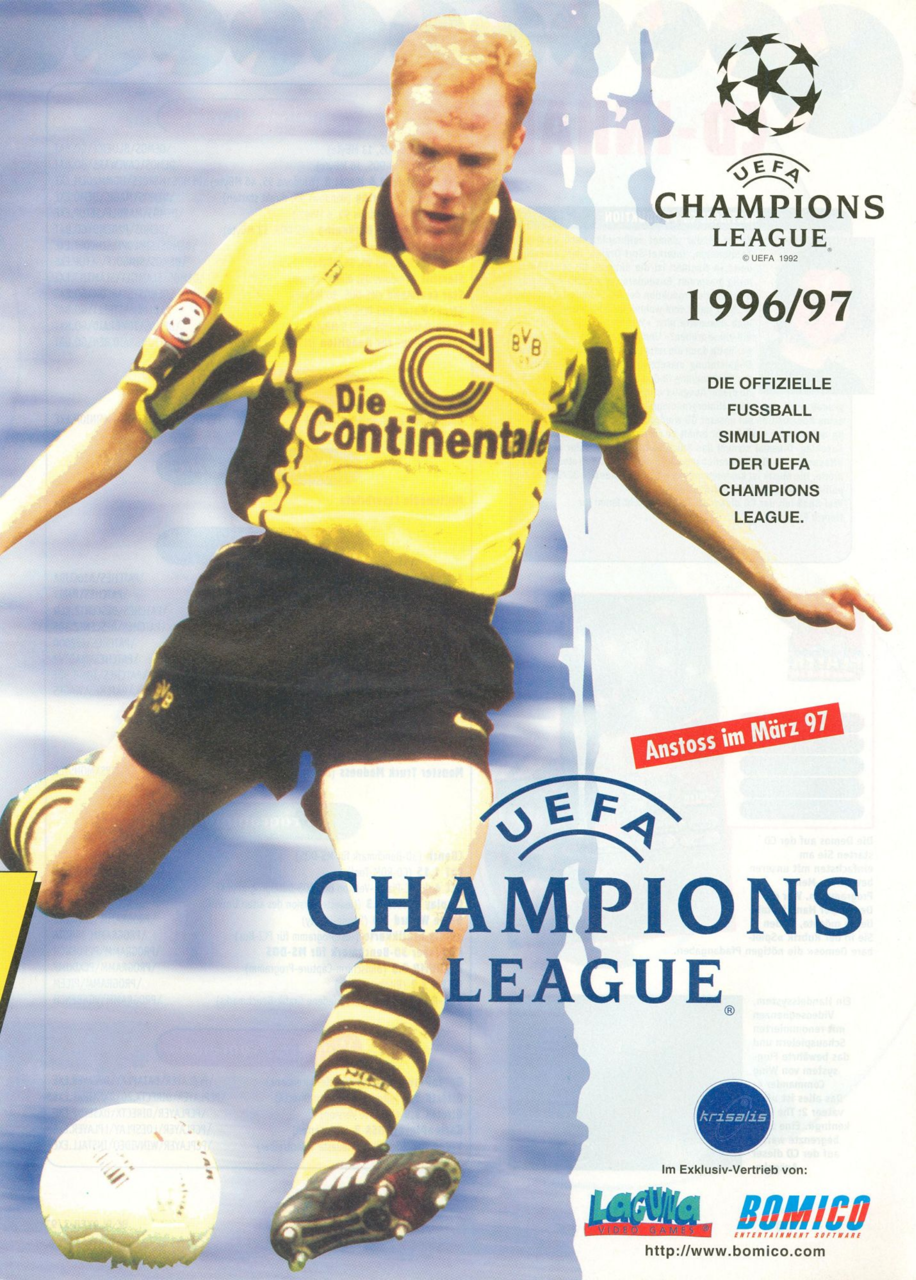
Special

Krush, Kill'n Destroy:
Der Test 42
Die Konkurrenz 46

Spiele-Tests

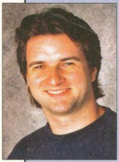
A-10 Cuba! 86
Age of Sail 62
Alive behind the Moon 114
Angst 100
Blue Ice 110
Botsoccer 79
Cave Wars 52
Caveland 65
City of Lost Children 102
Cluedo 113
Complete Davis Cup Tennis 78
Drowned God 104
EF 2000 Tactcom 85
Flash Point Korea 82
Flottenmanöver 60
Flying Corps 80
Football Pro '97 76
Have a N.I.C.E. Day! 72
Huygen's Disclosure 112
Krush, Kill 'n Destroy 42
Mad TV 2 64
Magic: The Gathering – Battlemage 56
NBA Hang Time 71
NBA Jam Extreme 70
NBA Live 97 66
Obsidian 95
Private Eye 106
Project Paradise 92
Qin 115
Seek & Destroy 96
Sega Rally 74
Slamtilt 118
S.P.Q.R. 123
SSN 84
Tailchaser 122
The Crow 116
Titanic 108
WWF in Your House 120
XS 50


Einmalig!
Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.
Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?
Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.
Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?
Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.
REIF FÜR DEN CUP!
Das einzige offiziell lizenzierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97!
PlayStation
PC CD-ROM
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Philips Media 1996.


UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Anstoss im März 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
krisalis
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA VIDEO GAMES
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

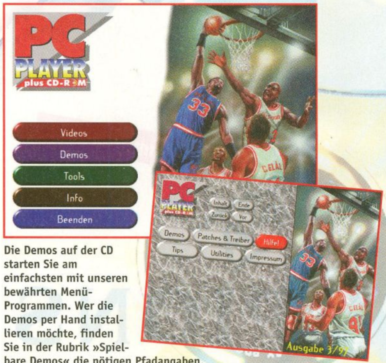
CD-INHALT

HEKTISCHE CD-PRODUKTION

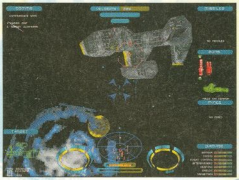


Es ist wieder einmal vollbracht. Nach diversen Telefonaten, Internet-Surf-Orgien und durcharbeiteten Nächten ist die aktuelle CD tatsächlich fertig geworden. Besonders nervenaufreibend war diesmal die Produktion der Multimedia-Leserbriefe. Kurz nach dem wohlverdienten Weihnachtsurlaub dämmerte uns: »Wir müssen doch noch so ein Video drehen?« Unser Videomann Toni Schwaiger hatte dann die rettende Idee, die wir mit großer Begeisterung umsetzen konnten. Die Ergebnisse der Anstrengung finden Sie wie immer auf der CD. Ab dieser Ausgabe wird unser Windows-Menü-Programm auch von einer Hintergrundmusik untermalt. Wer Lust hat, seine Komposition auf unserer CD wiederzufinden, sollte sich schnell an uns wenden – vielleicht erhält er schon im nächsten Monat den Zuschlag. Diesmal stammt das Stück von Oliver Hutz, der den Song »Neveras« als Demonstrationsmusik für die Firma Terratec komponierte. Die Musik ist komplett mit der »Terratec Maestro 32/96« komponiert und abgemischt worden.

Viel Spaß mit der CD dieser Ausgabe wünscht Ihnen Ihr
Henrik Fisch



Die Demos auf der CD starten Sie am einfachsten mit unseren bewährten Menü-Programmen. Wer die Demos per Hand installieren möchte, finden Sie in der Rubrik »Spielbare Demos« die nötigen Pfadangaben.



Ein Handelssystem, Videosequenzen mit renommierten Schauspielern und das bewährte Flugsystem von Wing Commander 4: Das alles ist »Privateer 2: The Darkening«. Eine zeitbegrenzte wartet auf der CD dieser Ausgabe.

Spielbare Demos

Blue Ice (MS-DOS, 13 MByte)	\DEMOS\BLUEICE\GO.BAT
Cave Wars (MS-DOS, 16 MByte)	\DEMOS\CAVEWARS\GO.BAT
Heroes of Might & Magic 2 (Windows 95, 46 MByte)	\DEMOS\HEROES\HOMM2DEM.EXE
Magic The Gathering (Windows 95, direkt starten)	\DEMOS\MAGIC\DEMO.EXE
Marble Drop (Windows 95, 6 MByte)	\DEMOS\MARBLE\SETUP.EXE
Privateer 2: The Darkening (MS-DOS, 13 MByte)	\DEMOS\P2DEMO\GO.BAT
SimCopter (Windows 95, 28 MByte)	\DEMOS\SIMCOPT\SIMCOPT.EXE
SimGolf (Windows 95, 35 MByte)	\DEMOS\SIMGOLF\SETUP.EXE
Slamtilt (Windows 95, direkt starten)	\DEMOS\SLAMTILT\SLAMTILT.EXE
Star Command (MS-DOS, 16 MByte)	\DEMOS\STARCOM\GO.BAT
Street Racer (MS-DOS, 9 MByte)	\DEMOS\STREET\GO.BAT
Tomb Raider (MS-DOS, 5 MByte)	\DEMOS\TOMBRAID\GO.BAT
Tomb Raider für Rendition (MS-DOS, 5 MByte)	\DEMOS\TOMBRAID.REN\GO.BAT

Selbstablaufende Demos

Dominion (Windows 95, 9 MByte)	\PREVIEWS\DOMINION\DOMINION.EXE

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe	**5:46**

Patches

A-10 Cuba! (Patch auf Version 1.01)	\PATCHES\A10CUBA
Bundesliga Manager 97 (Patch auf Version 1.30)	\PATCHES\BM97
Descent 2 (Patch für den »Verite«-Chip von Rendition)	\PATCHES\DESCENT2.REN
Descent 2 (Patch für den »Voodoo«-Chip von 3dfx)	\PATCHES\DESCENT2.3DF
EF 2000 (Patch auf Version 2.4)	\PATCHES\EF2000
Mad TV 2 (Update)	\PATCHES\MADTV2
Tomb Raider (Update auf den »Voodoo«-Chip von 3dfx)	\PATCHES\TOMB.3DF
Wages of War (Patch auf Version 1.01)	\PATCHES\WAGES

Bonuslevel

Monster Truck Madness (Drei Bonus-Tracks)	\TIPS\MONSTER

Programme

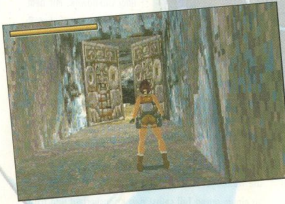
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3 (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player 3D-Benchmark für MS-DOS	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank)	\PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX)	\PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version)	\PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
KartenPlayer: DSA 3 (Alle Karten)	\PCPLAYER\LOESPLAY\LPLAYER.EXE
Video für Windows (Neueste Videotreiber)	\PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

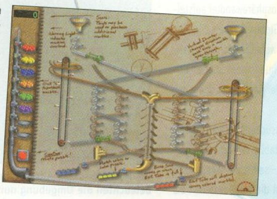
Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Mit diesem Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Info« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten:
cdrom<\\>@>pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.



Der Name »Lara Croft« ist in aller Munde. Unsere CD enthält neben der normalen MS-DOS-Demo von »Tomb Raider« auch eine spezielle Version für den »Verite«-Chip von Rendition (3D Blaster PCI). Außerdem finden Sie im Verzeichnis PATCHES ein Update für die Vollversion, die dann auf dem »Voodoo«-Chip von 3dfx läuft.

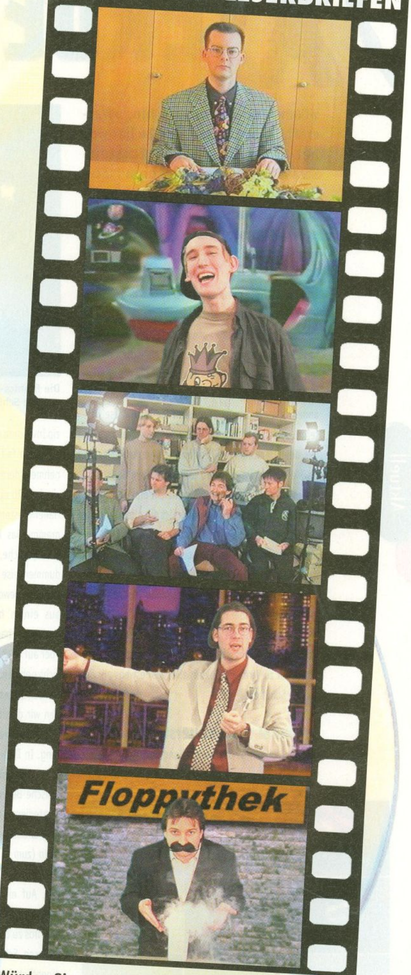


In »Heroes of Might & Magic 2« ziehen Sie mit Ihrem Ritter durch die Lande und nehmen andere Städte ein. Strategiefans mit Vorliebe zur Fantasy kommen bei der Demo voll auf ihre Kosten.



Freunde von Denksportaufgaben sollten sich die Demo von »Marble Drop« installieren. Hier müssen Sie farbige Kugeln sortieren, wobei diese auf recht abenteuerlichen Umwegen entlangkullern.

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN



Würden Sie von diesen Leuten ein Auto kaufen oder eine Spülmaschine? In der diesmaligen Folge der Multimedia-Leserbriefe ermöglichen wir Ihnen einen Blick hinter die Kulissen.



Preview: Conquest Earth

ERDEROBERUNG

»Command & Conquer« hin, »Warcraft 2« her: Seit »Dune 2« hat sich bei den militärischen Echtzeit-Strategiespielen nichts grundsätzliches mehr verändert. Das könnte sich bald ändern: EIDOS Interactive schickt eine ganz eigene Variante ins Rennen.

Das Intro zeigt unser Sonnensystem in der nahen Zukunft. Bei der Erkundung des Jupiters stoßen die neugierigen Erdlinge auf eine außerirdische Lebensform, die sofort aggressiv wird. Die Menschen reagieren ebenso unüberlegt, verlieren aber die resultierende Raumschlacht und werden bald darauf auf der Erde angegriffen. Und jetzt vergessen Sie bitte diese Hintergrundstory zu Data Designs »Conquest Earth« wieder, denn Hersteller EIDOS will keine Kämpfe Aliens contra Menschen. In einer Art vorauseilendem Gehorsam, vielleicht staatlichen Stellen, vielleicht einer ominösen öffentlichen Meinung gegenüber, ist die Alien-Fraktion auf einmal nicht mehr böse, sondern befreit die Menschen. Die wurden nämlich ebenso plötzlich von irgendwelchen »Bionics« versklavt, tauchen im Spiel aber nicht auf. Das heißt, menschlich aussehende Truppen kommen schon vor, aber die wurden ja gerade eben zu Bionics umdeklariert. Das klingt verzwickt? Aber nicht doch, manche Softwarehersteller nehmen die Hintergrundgeschichten zu ihren Produkten eben keineswegs auf die leichte Schulter ...

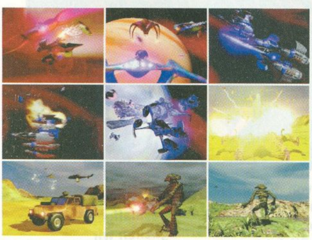
Schwefel statt Sauerstoff

Was auch immer nach Fertigstellung des Titels die politisch korrekte Einleitung sein wird, an dem Grundprinzip Invasoren gegen planetengestützte Verteidiger wird auf jeden Fall festgehalten. Wenn Sie die Aliens übernehmen (deren Namen noch nicht feststeht, nennen wir sie deshalb ebenso einfach wie abschreckend »Jupiterianer«), steht die Eroberung der Erde auf dem Programm. Das könnte den Einheimischen ja egal sein – Hauptsache, sie dürfen noch »Doom 10« spielen. Doch dummerweise möchten die Jupiterianer auch auf der Erde ihre gewohnte Atmosphäre einsaugen, die nun mal aus einem hochkonzentrierten Schwefelgemisch besteht. Schade, wenn das den Menschen nicht paßt, aber auf alles und jeden kann so ein Alien keine Rücksicht nehmen. Oh je, jetzt haben wir schon wieder von Menschen gesprochen – Sie wissen ja, eigentlich meinen wir damit die Bionics. Von ihrem Raumschiff aus planen die fiesen Jupiter-Abkömmlinge die Unterwerfung. In Ihrer Eigenschaft als Obergeneral bestimmen Sie die Verteilung der Ressourcen. Mehrere als außerirdische Berater getarnte Menüs erlauben es, globale Strategien vorzugeben – sollen Ihre Soldaten generell eher biotische Siedlungen zerstören, Silikon einsammeln (zum Kauf neuer Einheiten – toll, wenn man mit Sand bezahlen kann) oder Atmosphärewandler aufstellen. Auf einem drehenden Globus suchen Sie das gewünschte Einsatzgebiet aus, wobei Sie sich an genauen Infos zu den Gebieten beziehungsweise Städten orientieren. Schließlich beginnt der Angriff und damit das eigentlich Schlachtgeschehen.

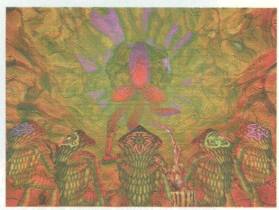
Moment mal, man darf sich aussuchen, wo man angreifen möchte? Für Kenner der etablierten Echtzeit-Strategiespiele ist das ungewohnt – selbst bei »Alarmstufe Rot« hat man allenfalls einmal die Wahl zwischen bis zu drei Parallelschlachten, wobei das Programm keinerlei Entscheidungshilfen anbietet. Conquest Earth erinnert in diesem Punkt hingegen sehr an Microproses »UFO – Enemy Unknown«. Mit dem kleinen Unterschied, daß Sie die Aliens spielen. Durch gewonnene Kämpfe (in der Regel müssen alle Bionics zerstört werden) festigen die Außerirdischen ihre Brückenköpfe und verleiben sich die Weltkugel Stück für Stück ein. Man bestimmt also zu einem guten Teil selbst den Kriegsverlauf und trifft strategische Entscheidungen, anstatt sich ausschließlich an einer linearen Kampagne entlangzuhangeln. Nach Aussage von EIDOS Interactive soll die Alien-Seite in der Schlacht recht actionbetont sein, da bereits sehr gute Waffen zur Verfügung stehen – der Spieler dürfte also bevorzugt mit Gleitern herumfliegen und Bodenziele beschießen.



Die Bionics-Basis fliegt effektvoll in die Luft, unsere Aliens haben eine weitere Schlacht gewonnen.



Aus dem Intro: Die Jupiterianer schlagen die Bionics im Weltraum und auf dem Boden.



Durch Anklicken der Berater verzweigen sie im strategischen Modus zu mehreren Menüs.



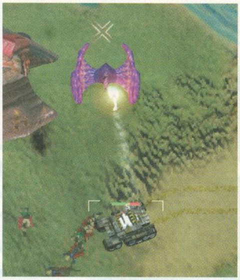
Bei Nacht sind alle Aliens grau; Scheinwerfer beleuchten die Umgebung nur notdürftig.

Aktuell

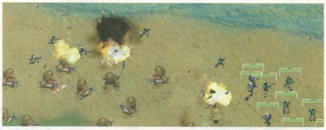


Die Bionics schlagen zurück

Natürlich gefällt das der Gegenseite überhaupt nicht, und selbstverständlich dürfen Sie auch diese steuern. Als General der Bionics ist man in einer ganz ähnlichen Situation wie die X-COM-Soldaten des bereits erwähnten UFO. Die Schlüsselworte sind Defensive, Geldmangel und veraltete Waffentechnik. Während sich an der Rolle des Verteidigers lange Zeit nichts ändern dürfte, sollte man sich sofort darum kümmern, an Geld zu kommen, um damit kräftig Forschung zu betreiben. Während die Jupiterianer ihr Silikon einsammeln, werden die Bionics nach ihren Leistungen im Kampf bezahlt. Wer sich also teuer verkauft, kann trotz anfänglicher Niederlagen seine Chancen langfristig erhöhen. Entsprechend ihrer konträren Rolle haben die Bionics ganz andere Möglichkeiten im strategischen Modus. So verteilen Sie beispielsweise Ihr Geld auf verschiedene Forschungszweige oder verbessern bestehende Technologien. Ganz wichtig ist das Aufspüren der Eindringlinge. Dazu erwirbt man Satelliten (die in diversen Ausführungen vorkommen, vom Wetter- bis zum Starwars-Himmelskörper) und schickt sie um den Globus. Wenn der Satellit eine Stelle überfliegt, an der die Aliens ihr Unwesen treiben, kann man sich die aus dem Gebiet resultierende Missionsbeschreibung ansehen und die Herausforderung annehmen.



Ein Bionic-Raketenpanzer beschießt den Standardgleiter der Jupiterianer.



Die Bionics (rechts) gleichen verdächtig normalen Menschen.

Die Echtzeit-Schlachten präsentieren sich dank Highcolor-Modus prächtiger als die gesamte Konkurrenz. Die Vielfalt an Farbnuancen macht sich vor allem bei Laserstrahlen, großformatigen Explosionen sowie Nachtszenarios bezahlt. In letzteren erhellen nur Flammen, Suchstrahler und Fahrzeugscheinwerfer die Umgebung. Wie bei »Z« lassen Panzer Spuren in der Landschaft zurück, ähnlich C&C2 verändert sich die Intensität der Kampfgeräusche abhängig vom momentanen Schlachtfeldausschnitt. Jede der beiden Kriegsparteien verfügt nicht nur über völlig verschiedene Einheiten, sondern auch ein eigenes Bildschirmlayout.

Übersicht dank Zoomfunktion

Für das Echtzeit-Genre eher selten sind die vier Zoomstufen von Conquest Earth. Die kleinste davon entspricht etwa einer C&C2-Radarkarte, die größte scheint uns detaillierter zu sein als die Darstellung der Riesenfiguren von »Warcraft 2«. Allgemein fallen die ungemein plastisch wirkenden Schlachtfelder auf, die von den abstrakten Terrainformen eines Warcraft 2 meilenweit entfernt sind. Beim Errichten von Gebäuden zeigen grüne Quadrate die Umrisse an, so daß man sie in aller Ruhe plazieren kann. Während die Auswahl ganzer Gruppen von Soldaten und Vehikeln ein alter Hut ist, könnte sich ein anderes Feature als hochinteressant erweisen: Am rechten Bildschirmrand befinden sich drei kleine Monitore. Diese kann man auf bestimmte Stellen oder Einheiten richten. Wird zum Beispiel eine solcherart videoüberwachte Kampfeinheit angegriffen, genügt ein Klick auf das Minibild, und der Bildschirmausschnitt wird darauf zentriert.

Die sonstige Bedienung orientiert sich an gängigen Standards, allerdings soll es diffizile Patroullienbefehle geben. So wird eine als Bodyguard zugeteilte Kampfeinheit selbstaufopfernd den Rückzug ihres Schützlings decken, damit diese zum Beispiel in der eigenen Basis repariert werden kann. Um Gebäude und Truppen nachzurüsten, wählt man sie einfach aus einem jederzeit zugänglichen Menü aus. Während die Aliens mit allerlei Schwebepanzern und riesigen Infanteristen aufwarten, setzen die Bionics auf konventionelle Waffentechnik wie Panzer, Jeeps und Jets. Um der Umweltverschmutzung der außerirdischen Atmosphärewandler Einhalt zu gebieten (im Kampfgeschehen werden die sichtbehindernden Schwefelwolken immer größer), leistet man sich mobile und stationäre Luftreinigereinheiten. Ferner im Angebot sind Helikopter, Schiffe, Scouts, Raketen und allerlei Installationen. (la)

CONQUEST EARTH – FACTS

- **Hersteller:** EIDOS Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 1997
- **Besonderheiten:** Keine lineare Kampagne, sondern dynamischer Kriegsverlauf; Forschung nach neuen Truppentypen; Nachtszenarios; vier Zoomstufen; Überwachungsbildschirme.









Von der Nahansicht eines Alien-Bauwerks zoomen wir weg bis zum Panoramablick übers ganze Schlachtfeld.


Ruhe in Fetzen!
Die Demo erhalten Sie unter
www.beam.com.au
© 1996 Beam Software, KRUSH, KILL 'N' DESTROY ist ein Warenzeichen von Melbourne House.
Vermarktung und Vertrieb durch Electronic Arts.
Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
Melbourne House


MOTHER
Sie sollten sich gut überlegen, auf welche Seite Sie sich schlagen, denn das Leben folgt nicht mehr den üblichen Regeln – es sucht sich jetzt seinen eigenen Weg. Benutzen Sie Ihren Kopf, dafür haben Sie ihn ja schließlich, und schicken Sie die post-apokalyptischen Gegner in die ewigen Jagdgründe!
Hier benötigen Sie Kugeln und Köpfchen, denn Ihre Gegner sind clever und knallhart. Lassen Sie sich überwältigen – aber nicht zu oft!
Wir bieten Ihnen kampfgebeutelte Städte in SVGA-Grafik für Windows und DOS, Kämpfe zwischen wildgewordenen Mutanten und kühlen Überlebenden mit High-Tech-Ausrüstung, jede Menge Missionen und Live-Action-Videos, knallharten Soundtrack und Humor so schwarz wie Öl!
Krush Kill 'n' Destroy™ – Keine Kompromisse, nur Draufhauen!
Exklusiv-Vertrieb durch
KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,
Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline:
0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie
Electronic Arts unter
http://www.ea.com/
KKND
PC CD
WINDOWS 95 COMPATIBLE
Machen Sie mehr aus Ihrem Leben!



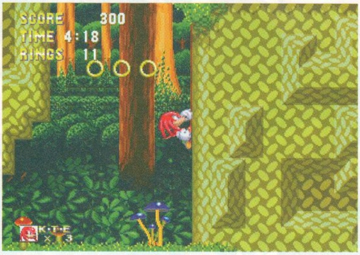
DER BLAUE BLITZ



Ist es ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, es ist Rennigel Sonic, der bei seinem zweiten PC-Ausflug wieder gegen den üblen Dr. Robotnik antreten muß.

Schwärmen Nintendo-Jünger von den Abenteuern des schnauzbärtigen Klempners Mario, so schwören Sega-Fans auf ihren Lieblingshelden Sonic. Der blaue Rennigel, dessen stachelige Haarpracht ihm so mancher Altpunker neidet, sauste auf der Mega-Drive-Konsole durch mittlerweile fünf Action-Adventures. Die PC-Umsetzung von »Sonic CD« war für Sega wohl erfolgreich genug, um mit der »Sonic Collection« für Windows 95 nun eine Konvertierung von gleich zwei Spielen herauszubringen. Im einzelnen sind das »Sonic the Hedgehog 3« und dessen Nachfolger »Sonic & Knuckles«. Die Story der nahtlos ineinander übergehenden Spiele setzt dort ein, wo »Sonic the Hedgehog 2« aufgehört hat: Dr. Robotnik ist mit seinem fliegenden Hauptquartier auf die »Schwebende Insel« gestürzt, die ihrerseits hier auf der Erde im Meer gelandet ist. Dummerweise befinden sich auf der Insel die »Chaos Emeralds«, wertvolle Edelsteine, die ihrem Besitzer mehr Macht verheißen, als Bill Clinton und Boris Jeltzin zusammen jemals haben werden. Da fackelt Robotnik nicht lange und macht sich auf den Weg, um die Klunker einzusammeln. Sonic und sein Freund Tails, seines Zeichens fliegender Fuchs mit zwei Schwänzen, starten per Flugzeug zur Insel, um das zu verhindern. Unterwegs gilt es, goldene Ringe aufzulesen und allerlei Tiere zu befreien, die vom Doktor in seelenlose Roboter verwandelt worden sind. Insgesamt sechs Zonen müssen die beiden Helden durchqueren, die in je zwei Kapitel aufgeteilt sind. Die gleiche Anzahl von Welten gibt es in Sonic & Knuckles: Hier ist zur Abwechslung Knuckles, der Hüter der Edelsteine, Sonics Gefährte.





Auf der Suche nach Robotnik geht Knuckles die Wände hoch



Sonic hilft sich dabei mit merkwürdigen Maschinen.

Aus zwei mach' eins!

Wenn Sie nur durch die Levels hindurcheilen, um möglichst schnell den Ausgang zu entdecken, verpassen Sie gut zwei Drittel des Spiels. Hinter so manchem Stein verbirgt sich eine Sprungfeder, die zu geheimen Abschnitten und Gegenständen führt. Bunte Bonuslevels mehren Sonics Ringe- und Punktekonto. Der wahre Geniestreich der beiden Spiele ist bei der Spielkonsole jedoch ein anderer: In eine Öffnung im Modul von Sonic & Knuckles darf Sonic 3 eingesteckt werden. Nun stehen Knuckles auch die sechs Zonen von Sonic 3 zur Erkundung bereit. Auf diese Kombinationsmöglichkeit wurde in der PC-Fassung nicht verzichtet. So dringen Sie beispielsweise durch Knuckles' Kletterkünste in Bereiche vor, die Sonic oder Tails noch nie zu Gesicht bekommen haben. Von den Hintergrundmusiken gibt es auf dem PC sogar General-MIDI-Fassungen, noch besser klingen allerdings die »echten« FM-Melodien.

Für Geselligkeit sorgen zahlreiche Mehrspielermodi, in denen Sie zu zweit in den Welten auf Entdeckungstour gehen oder sich rasante Wettrennen über Spezialstrecken liefern. Das Leveldesign muß sich in Sachen Komplexität und Abwechslungsreichtum selbst nach drei Jahren noch nicht vor aktueller Konkurrenz verstecken und sollte ein Pflichtstudium für jeden Programmierer mittelmäßiger Actionkost sein. (ra)





Nur Fliegen ist schöner: Tails machen die Abgründe in Sonic & Knuckles wenig Sorgen.



Sonic und Tails treten am Ende eines Kapitels gegen Robotnik persönlich an.



Der Flipper ist nur einer von drei verschiedenen Bonuslevels.

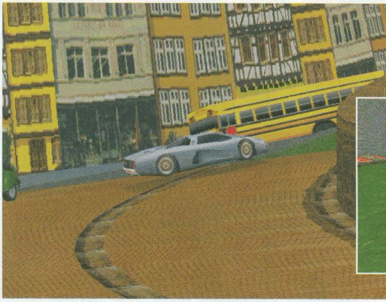
SONIC COLLECTION – FACTS

- **Hersteller:** Sega
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Zwei getrennte Spiele, deren Helden jedoch wie in der Konsolenversion beide Teile unsicher machen können; ausgefallene Levels mit vielen versteckten Extras.

SCHNELLER, TIEFER, BREITER

Motoren jaulen, Reifen qualmen und Kolben laufen heiß. Electronic Arts hat wieder eine ganze Garage voller Edelflitzer bereitstehen, mit denen Sie demnächst auf Weltreise gehen dürfen.

Stellen Sie sich vor, Sie würden 40 Millionen Mark im Lotto gewinnen. Wofür würden Sie die ausgeben? Eine gesicherte Altersversorgung, wohltätige Zwecke oder sollten Sie gar dem Finanzminister unter die Arme greifen? Am besten investieren Sie das Geld in rassige Nobelschlitten. Jedenfalls wenn es nach dem Gusto elitärer Automobilhersteller gehen würde. Wer mit einer weniger dicken Kapitaldecke geschlagen ist und trotzdem in den Genuß einiger auserlesener Klassewagen kommen möchte, hat bei Electronic Arts gute Karten. In »Need for Speed 2 – World Racers« stehen gleich acht verschiedene Flitzer zur Ausfahrt bereit.



Zahlreiche neue Außenperspektiven und Streckenkameras machen auch die Wiederholung zum Erlebnis.



Auf den gepflegten Rasen kann man im Geschwindigkeitsrausch keine Rücksicht nehmen.

Einmal um die ganze Welt

Das magische Zeitlimit von Null auf Hundert in knapp vier Sekunden schaffen die meisten der acht Traumautos von Need for Speed 2 wie McLaren F1, Ferrari F50, Jaguar XJ220 und Ford GT-90 locker. Dagegen benötigen Lotus Esprit V-8 (hat nichts mit Gemüsesaft zu tun) und Isdera Commentadore satte fünf Sekunden für die gleiche Spanne. Über das Beschleunigungsvermögen von Ital Design Cala sowie Lotus Elise GT schweigen sich die Produzenten dezent aus. Kein Geheimnis ist die Streckenführung rund um die Welt. Am Rande des Pazifiks führt Sie Ihr Weg über Vancouver zur mexikanischen Küste, bis Sie in die alte Welt übersetzen. Quer durch das heimische Zentraleuropa geht es weiter zum Dach der Welt nach Nepal. In Griechenland erwarten Sie nach dem Ausflug in frostige Höhen sonnigere Abschnitte, bevor es im australischen Outback knallhart zur Sache geht. Glamouröser Abschluß der Tour ist die Paradefahrt durch Hollywood.

Highspeed und Highcolor

Unterwegs stellen unterschiedlichste Straßenbeläge hohe Anforderungen an Fahrer und Material. Schotter, Schlamm, Kopfsteinpflaster, Eis und Pfützen machen Ihnen das Leben schwer. Aber auch Nachtfahrten, Nebelbänke und andere Wettereffekte zerren an den Nerven der Fahrer. Als Ausgleich haben die Entwickler an Lenkhilfen gedacht, damit Sie in den zahlreichen haarigen Kurven nichts aus der Bahn werfen kann. Falls es doch mal zu Unfällen kommen sollte, stehen überall verteilt an der Strecke Kameras bereit, die spektakuläre Überschläge in Bild und Ton festhalten. Daneben kann aus der Ich-Perspektive die Landschaft in einer 360-Grad-Rundumsicht genossen werden. Auch Querfeldeinfahrten lohnen sich, denn der Bereich rund um die Rennstrecke ist mit erheblich mehr Details versehen als beim Vorgänger. Die SVGA-Grafik wird in Highcolor präsentiert und mit Lichteffekten veredelt. Die Fahrphysik berücksichtigt auch Windschatten, den man sich beim Überholen zunutze machen kann. Wie im Vorgänger »The Need for Speed – Special Edition« dürfen wieder bis zu acht Spieler gegeneinander im Netzwerk fahren. Zwei Rennfahrer kommunizieren via Modem oder teilen sich brüderlich Bildschirm und Rechner.



Die SVGA-Umgebung wurde noch detailreicher als beim Vorgänger gestaltet.

Während Sie diese Zeilen lesen, sollte Electronic Arts bereits mit dem letzten Feintuning an der Edelraserei beschäftigt sein. Da das Programm nur noch unter Windows 95 läuft, bleibt zu hoffen, daß die Amerikaner bei aller Grafikpracht das Spieltempo nicht ganz vergessen. Dann können Sie für Ende März mit einem neuen Genre-Highlight und in der nächsten Ausgabe mit einem ausführlichen Test rechnen. (mic)

NEED FOR SPEED 2 – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Ende März '97
- **Besonderheiten:** Highcolor-Grafiken; acht neue Fahrzeuge; acht neue Strecken; Lenkhilfen; Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler.



Gateway 2000® – Anruf genügt

Einer für Alle – das ist unser Motto. Bei Gateway 2000® bekommen Sie wahrhaft königliche Qualität zu einem hervorragenden Preis-Leistungsverhältnis. Als einer der weltweit führenden PC-Direktversendern und ein Fortune-500-Unternehmen verbinden wir die Wertmaßstäbe unserer Ursprünge im Mittleren Westen mit höchstem internationalen Ansehen. Deshalb können wir Ihnen herausragende Technologien zu Preisen anbieten, die der Konkurrenz die Zornesröte ins Gesicht treibt – gleich, ob Sie nun ein leistungsstarkes Multimedia-System, ein High-End-Portable oder einen Computer für die ganze Familie suchen.

Jedes System von Gateway 2000 bekommen Sie inklusive unserem vielfach ausgezeichneten Service und Support. Wir bieten Ihnen beispielsweise nicht nur die Sicherheit einer 30-Tage-Geld-zurück-Garantie (Versandkosten werden nicht zurückerstattet), sondern u.a. auch kostenlosen technischen Telefonsupport bei allen Hard- und Softwarefragen – und zwar so lange Sie Ihr System besitzen.

Da wir Ihren Rechner nach Ihren individuellen Wünschen zusammenstellen, werden Sie immer die Komponenten bekommen, die Sie auch wirklich haben möchten. Ein hervorragendes Preis- Leistungsverhältnis ist Ihnen in jedem Fall sicher. Stellen Sie sich das Vergnügen vor, den P5-166 Elite oder P5-200 Elite mit einem Intel® Pentium® Prozessor mit MMX™ Technologie zu nutzen. Erleben Sie realistischere Bilder, Grafiken von unglaublicher Brillanz und beeindruckendem Sound bei all Ihren Multimedia- und Kommunikations-Anwendungen.

Besuchen Sie uns doch einmal in einem unserer Ausstellungsräume in Frankfurt, Köln oder München und testen unsere Systeme selbst auf Herz und Nieren, oder schauen Sie mal auf unserer Website vorbei (http://www.gateway2000.de). Natürlich können Sie auch gleich unser freundliches Verkaufsteam anrufen. Auch dort wird man Sie perfekt informieren und beraten. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.



P5-166 ELITE

- Intel® Pentium® Prozessor mit MMX™ Technologie, 166MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 64MB
- 256KB Pipeline Burst Cache, 15ns
- Intel 430VX PCI-Chipsatz, Sockel 7
- 3 ISA-, 3 PCI Steckplätze
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12fach CD-ROM, 1800KB/s DTR, 130ms, 256KB Cache
- Western Digital™ 2,5GB EIDE-Festplatte, 5200U/min, 128KB Cache, 12ms
- Creative Labs Vibra 16C Sound-Chip
- Altec Lansing® ACS41 7 Watt Lautsprecher mit ACS251 40 Watt Subwoofer
- ATI RAGE II 3D Grafikbeschleuniger, 2MB SGRAM, 170MHz RAMDAC
- CrystalScan® 15" Monitor†, TCO-92, Lochabstand 0,28mm, 65KHz,max Aufl. 1024 x 768
- EuroViva Faxmodem 33,6Kbps (V.34+), Vollduplex Freisprecheinrichtung
- ATX Tower-Gehäuse: Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern 5 extern
- 105-Tasten Tastatur, Microsoft® Maus
- MS® Windows 95
- MS Office Professional 95
- Internet-Paket

3.999,– DM

†† MS Office Professional 97 Upgrade

P5-200 ELITE

- Intel Pentium Prozessor mit MMX Technologie, 200MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 64MB
- 256KB Pipeline Burst Cache, 15ns
- Intel 430VX PCI-Chipsatz, Sockel 7
- 2 ISA-, 3 PCI- und 1 PCI/ISA-Steckplatz
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12fach CD-ROM, 1800KB/s DTR, 130ms, 256KB Cache
- Quantum™ 3,8GB EIDE-Festplatte, 4500U/min, 128KB Cache 10,5ms
- Ensoniq Vivo 90 Wavetable "Plug & Play" 16-Bit Soundkarte, 32-Bit DSP Synthesizer, 16 MIDI- Kanäle
- Altec Lansing ACS41 7 Watt Lautsprecher mit ACS251 40 Watt Subwoofer
- STB Virge VX 3D Grafikbeschleuniger, 4MB (optional 8MB), 220MHz RAMDAC
- Vivitron® 17" Monitor†, TCO-92, Lochabstand 0,25mm, 64KHz, max Aufl. 1280 x 1024
- EuroViva Faxmodem 33,6Kbps (V.34+), Vollduplex Freisprecheinrichtung
- ATX Tower-Gehäuse, Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern 5 extern
- 105-Tasten Tastatur, MS Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional™ 95
- Internet Paket

5.149,– DM

†† MS Office Professional 97 Upgrade

Besuchen Sie uns jetzt in unseren Gateway 2000 Ausstellungsräumen:

Kaiserstraße 28, D-60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, D-80539, München
Hohenstaufenring 74-76, D-50674 Köln

Ausstellungsräume – Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr Langer Donnerstag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 13.00 Uhr Langer Samstag 10.00 - 16.00 Uhr

† Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1,2" kleiner sein.

*Alle Angebote unterliegen den Standardvereinbarungen, – bedingungen und der begrenzten Garantie von Gateway 2000 Europa. * Bitte beachten Sie, daß wir unsere Preise in Schweizer Franken exclusive Mehrwertsteuer angeben. Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versandkosten.*

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung
• Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland • Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700
• Geschäftszeiten: Mo. - Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr

Unsere Gateway-Services:

- 1 Jahr Vor-Ort-Service für Desktop- und Tower-Systeme (zusätzliche Informationen zu unserem Vor-Ort-Service erhalten Sie telefonisch)
- 30 Tage Geld-zurück-Garantie (Versandkosten werden nicht zurückerstattet)
- 3-Jahres Gateway 2000-Gewährleistung auf Rechner
- Kostenlose Support-Hotline
- Gebührenfrei anrufen

0660-5898
Zum Ortstarif anrufen – aus Österreich

0800-55-3266
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

†† Rufen Sie jetzt an. Wir nennen Ihnen gerne die MS Office Professional 97 Upgrade-Konditionen

GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."®

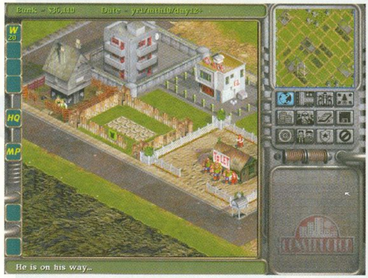
0130-829470

http://www.gateway2000.de

RAFFEN, SCHAFFEN, HÄUSER BAUEN

Bei den meisten Städtebau-Simulationen sind die Bewohner eine anonyme Masse. In Acclaims satirischem »Constructor« kennen Sie jeden beim Namen.

Seit »SimCity« erfreuen sich Aufbauprogramme ungebrochener Beliebtheit. Das Spektrum an Spielarten ist dabei weit gefächert. Vom Eisenbahnepos »Railroad Tycoon« über das historisch angelegte »Caesar 2« bis hin zum handwerklich orientierten »Die Siedler 2« ist für fast jeden Geschmack etwas Passendes dabei. Allerdings gestaltet sich das Häuslebauen am Computer meist als ernsthafte Angelegenheit. Das Team von System 3 hat sich im Auftrag von Acclaim dieses Problems angenommen und in »Constructor« eine Menge witziger und bitterböser Ideen eingebaut.



Constructor bietet Städtebau auf die harte Art. Unsere Bautrupps werden von wütenden Bikern massiv gestört.

Schöner wohnen!

Versetzen Sie sich in folgendes Szenario: Ein unerschlossenes Gebiet wird von der Stadtverwaltung zur Besiedlung freigegeben. Als angehender Baulöwe ersteigern Sie eine Parzelle und machen sich gleich daran, Wohnungen aus dem Boden zu stampfen. Doch Baumaterialien sind knapp, weshalb Sie ein eigenes Sägewerk und eine Betonfabrik hochziehen. Bald schon stehen die ersten Häuser, und wohnungssuchende Pärchen ziehen ein. Glücklich beginnen sie sogleich Nachwuchs zu zeugen, der, wenn er erwachsen ist, selbst wieder Wohnraum sucht. Damit alle auch wirklich zufrieden sind, errichten Sie Werkstätten deren neu produzierte Konsumgüter kostenlos an die Bevölkerung ausgegeben werden. Ein Leben wie im Paradies. Da passiert es plötzlich: In einem der Gebäude fließen Ströme von Wasser aus dem Gemäuer, der herbeigerufene Klempner wird nicht Herr der Lage. Ganz klar, hier war die hinterhältige Konkurrenz am Werk. Gleich drei Unternehmen versuchen nämlich außer Ihnen, die Landkarte zu erschließen, und schrecken vor Sabotageakten nicht zurück. Doch diese feinen Herren haben die Rechnung ohne Sie gemacht. Die Entwickler von Constructor ahnten derartige Schandtaten der von ihnen programmierten KI voraus und geben dem Spieler einige effektive Werkzeuge in die Hand. Damit ist der Kampf um die Vorherrschaft eröffnet.



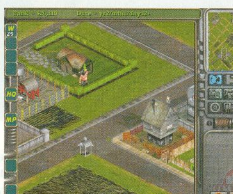
Spezialgebäude wie dieses Geisterhaus bringen Bewohner der besonderen Art hervor. Die hier ansässigen Gespenster versetzen harmlose Nachbarn in Furcht und Schrecken.

Mafia, Musik und miesgelaunte Mieter

Sobald genügend Rohstoffe zur Verfügung stehen, erweitert sich der Pool an Konstruktionen, die den Gegnern das Fürchten lehren sollen. Am besten kaufen Sie eine Parzelle direkt vor der Nase der Konkurrenz und bauen darauf gleich ein Geisterhaus. Kaum ist das schauerliche Gemäuer fertig, warten unruhige Gespenster darauf, gegen irdische Güter (sprich Geld) ein gegnerisches Haus zu besetzen. Damit nicht genug, der Garten wird in einen Friedhof verwandelt, irres Gelächter ist zu hören, die Bewohner verlassen fluchtartig ihr Heim. Reicht das noch nicht aus, lohnt sich ein Besuch in der zuvor gebauten Kommune. Dort haust ein verlauster Hippie, der mit seinem Protestmarsch den Anwohnern auf die Nerven geht. Dieser anarchistische Geselle veranstaltet auf Geheiß auch »echt spontane« Straßenfeste. Durch die fetzige Musik werden Bauarbeiter und Handwerker dauerhaft von ihrer Arbeit abgehalten. Was, der Pöbel zieht immer noch nicht aus? Wie wäre es mit dem Besuch eines befreundeten Psychopathen. Oder was würden Sie von einer kleinen Bikerparty in Ihrem Einfamilienhaus halten?

Gegen all diese Plagen gibt es auch Abwehrmaßnahmen wie Polizei, Dämonenjäger oder gar die Mafia, die dem Hippie schnell zeigt, wann sein letztes Stündlein geschlagen hat. Vor lauter Angriffen und Gegensabotage darf man nie seine Leutchen aus den Augen verlieren. Deren Streßfaktor sollte nicht zu hoch werden, da sie sonst den Spaß am Sex verlieren und der Nachwuchs ausbleibt. Andererseits können unerwünschte Mieter durch Dauerrennovierungsarbeiten vertrieben werden.

Die von uns begutachtete Vorabversion war zwar technisch weitgehend einwandfrei, allerdings stimmten Gegnerintelligenz und die Preisgestaltung für die Gebäude noch nicht. Bis zum Mai sollten die Bauarbeiten jedoch bei System 3 abgeschlossen sein. **(mic)**



Ein psychopatischer Kettensäger legt das Haus der Familie Shrimps in Schutt und Asche.

CONSTRUCTOR – FACTS

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Mai '97
- **Besonderheiten:** Biker, Geister und Anarchisten vertreiben gegnerische Mieter; Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer.

Aktuell



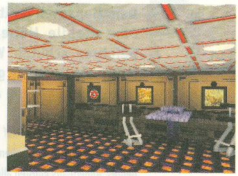
Preview: Sentient

CAN YOU FEEL IT?

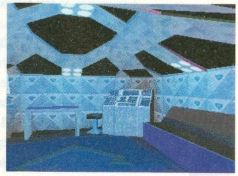
Einige Adventures mit Rollenspielelementen gibt es schon. Solche, bei denen die übrigen Charaktere in Abwesenheit der Hauptfigur über diese herziehen, noch nicht. Psygnosis bastelt gerade an einer echten Beziehungskiste, in der undiplomatisches Verhalten des Helden schwerwiegende Folgen hat.



Mit dem Sicherheitsteam an Bord ist nicht zu spaßen.



Die Gänge der Station sind weitläufig.



Ohne Computer geht auch hier nichts.

Oftmals versprechen Adventure-Produzenten vollmundig größtmögliche Handlungsfreiheit der Spielfigur, nur um der Konkurrenz scheinbar etwas vorauszuhaben. Wenn sich im Verlauf der Geschichte dann bestenfalls zwei verschiedene Lösungsmöglichkeiten für eines der Puzzles finden, sind nicht nur Spieletester ziemlich sauer. Deren Neugier wächst jedoch, wenn viele unterschiedliche Handlungsstränge angekündigt werden, und genau das tut Psygnosis bei »Sentient«. In ihrer neuesten In-house-Produktion will die englische Softwarefirma ein Adventure mit komplexer NPC-Struktur präsentieren, die für eine gehörige Portion Rollenspiel-Anteil sorgen soll. Ein Team von über 25 Programmierern und Künstlern schuf hierzu einen futuristischen Hintergrund, vor dem sich die weitverzweigte Story abspielt.

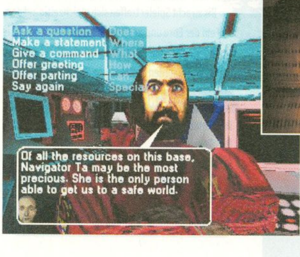
Rauhe Zukunft im All

Auf der Raumbasis Icarus ist eine seltsame Strahlenkrankheit ausgebrochen. Da diese droht, sich immer weiter unter den Besatzungsmitgliedern auszubreiten, muß etwas unternommen werden. Ein Spezialist namens Garrit soll sich der Sache annehmen. Doch während seiner Ankunft auf der Station erleidet sein Transporter aufgrund einer Sonneneruption eine Bruchlandung. Da im Raumhafen einiger Schaden entsteht, ist Garrits Rückweg erstmal verbaut. Seine Mission ist nicht nur medizinischer Natur, sondern birgt auch technische Herausforderungen. Die Orbitalstation befindet sich auf direktem Konfrontationskurs zur Sonne. Wenn nichts dagegen getan wird, lösen sich zwar alle Probleme, aber auch Mann und Maus in Rauch auf. Zu allem Überfluß läuft nach einem Mord der noch unbekannte Täter frei an Bord herum. Und das ist längst nicht alles, was es zu tun gibt: Ein Teil der Mannschaft meutert und will die Kontrolle über das Schiff übernehmen. Ferner schickt ein mysteriöser Absender von irgendwoher seltsame Botschaften an den Hauptcomputer.

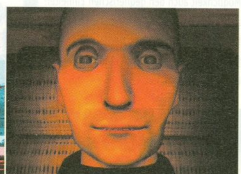
Facettenreiche Beziehungskiste

Die vielen Handlungsstränge wurden in entsprechend großzügig dimensionierte Schauplätze eingebettet. Die weitläufige Station erstreckt sich über ein Dutzend Ebenen mit mehr als 200 Orten. Diese werden von gut 60 Charakteren bevölkert. Sie alle haben einen Job und bringen ihre eigene Persönlichkeit ein. Jeder verfügt über unterschiedliche Kenntnisse und Fähigkeiten, sowie Einstellungen zu anderen Leuten. Es gibt vier verschiedene Grundhaltungen von dominant über unterwürfig und seriös, bis hin zu dumm. Eine eher dominante Person läßt sich keine Befehle von Ihnen geben, die auf der anderen Seite bei einem Speichellecker hingegen sehr wirkungsvoll sein können.

Entsprechend vielschichtig ist auch die Auswahl dessen, was Garrit in Gesprächen von sich gibt. Letztere laufen über ein fünf Punkte enthaltendes Menü ab, das sich in weitere Untermenüs aufsplittet. So kann der Held sich recht gezielt nach dem erkundigen, was er wissen will. Sie müssen aufpassen, wem Sie was sagen, da die anderen auch in seiner Abwesenheit miteinander reden. Zusätzlich kompliziert wird die Sache durch bestehende Feindschaften. Da sich die Crew in vier Gruppierungen einteilt, deren Interessen zum Teil sehr konträr sind, bedarf es eines feinen Händchens. Nach dem Motto: »Haust Du meine Tante, hau ich Deine.« hängt das Verhalten der übrigen Charaktere Ihnen gegenüber davon ab, wie sie handeln. Wer beispielsweise einem Techniker hilft, macht sich zwar bei dieser Berufsgruppe beliebt, bei den rivalisierenden Wissenschaftlern jedoch weniger. (ms)



Bei den Gesprächen können aus mehreren Komponenten längere Sätze gebastelt werden.



Manchmal spricht der Gesichtsausdruck einer Person Bände.

SENTIENT – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** März '97
- **Besonderheiten:** Adventure mit Rollenspielelementen. Das Verhalten der Spielfigur und die Art, wie sie die Aufgaben löst, beeinflußt das Benehmen der übrigen Charaktere.

GROSSE GNOME



Dem Menschen fehlt von Natur aus eine stabile Hülle, die ihn vor Gefahren schützt. Wahrscheinlich haben Mech-Spiele gerade aus diesem Grund so viele Anhänger.



Heftige Gefechte bereits im ersten Level bereiten einen furiosen Einstieg in die Welt von G-Nome.

Glücklicherweise kann auf Spiele und ihre Namen ein Urheberrecht erhoben werden, nicht aber auf Genres. Andernfalls müßten alle Mech-Fans sehr sparsam leben, um mit den wenigen »offiziellen« Spielen auszukommen. So aber beglücken auch Hersteller, die keine Lizenz ergattern konnten, die Gemeinde der Mech-Piloten mit ihren Produkten. Das momentan in Arbeit befindliche »G-Nome« von 7th Level spielt in einem eigenen Szenario, das durch den labilen Waffenstillstand zwischen Menschen und den »Scorps« einem Pulverfaß gleicht. Die Aliens planen, das Machtgleichgewicht auf dem Planeten Ruhelen durch die Entwicklung einer gewaltigen Waffe aus dem Lot zu bringen. Der G-Nome würde den Scorps eine Kampfkraft geben, denen die Menschen nichts entgegenzusetzen hätten. So macht sich der Spieler auf, den Frieden zu erhalten.



Nach der Übernahme eines feindlichen HAWCs bleibt das eigene Gefährt liegen – und kann zerstört werden.

Bäumchen wechsle dich

Insgesamt vier Machtgruppen liegen miteinander im Clinch: Neben den Menschen und anfangs erwähnten Scorps befinden sich noch die Söldnervereinigung »Mercs« und die zwergenhaften »Darkens« auf dem Planeten. Jede Seite hat ihre eigenen Waffensysteme und HAWCs, wie die Exoskelette bei 7th Level genannt werden. Damit nun für den jeweiligen Zweck der richtige Mech eingesetzt werden kann, spendiert 7th Level dem Spieler etwas besonderes: Er hat die Möglichkeit, aus seinem Vehikel auszusteigen und einem anderen Piloten das Gefährt zu stehlen. Dieser Vorgang ist jedoch nicht ganz ungefährlich, da der einfache Schutzanzug außerhalb der Roboriesen leicht mit einigen Schüssen feindlicher Geschütze geknackt werden kann. Außerdem steht diese Möglichkeit auch den gegnerischen Einheiten zur Verfügung – oft entbrennen heiße Gefechte um den Fahrersitz eines Mechs. Ohne häufige Wechsel hat man jedoch langfristig keine Überlebenschance.



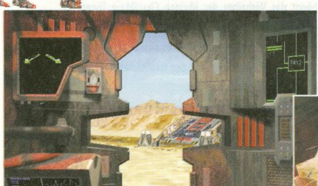


Keine Gedankenlosigkeit

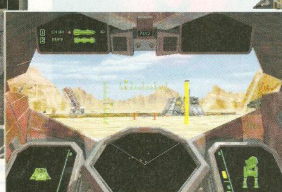
Doch nicht nur zum Umsteigen wird der Mech verlassen. Bereits in der zweiten Mission muß eine Hebebrücke geschlossen werden, wobei der zugehörige Schalter in einem Gebäude zu finden ist – er kann nur per Pedes erreicht werden. Man verläßt also den Mech, senkt die Brücke mit dem Schalter und versucht, schnellstens zurück in den Schutz des Cockpits zu kommen, da bereits feindliche Truppen anrücken. Neben dieser einfachen Aktion sind in späteren Spielstufen auch Codes zu knacken und kompliziertere Aufgaben zu bewältigen.



Das Spiel lief bereits in unserer Preview-Version erstaunlich flüssig, was zu einem guten Teil am von 7th Level entwickelten »Top Gun«-System liegt. Dieses ist auch als Zusatzmodul für Internet-Browser erhältlich – schon bald könnte der Hersteller konkurrenzlose Online-Spiele anbieten. Die grafische Darstellung ist teilweise etwas ärmer als die des »MechWarrior«-Vorbildes. Das stört jedoch kaum, da der Actionanteil des für Windows 95 entwickelten Spiels somit um so schneller abläuft. An der akustischen Untermalung wird noch gefeilt, bisher sind besonders die Sprachmitteilungen in den Trainingsmissionen kaum verständlich. Apropos Sprache: Sämtliche gesprochenen Texte werden in der deutschen Version natürlich übersetzt sein. Bis zu acht Spieler treffen sich gleichzeitig auf dem Feld der Ehre und arbeiten kooperativ oder gegeneinander, wenn die 20 Missionen keine Herausforderung mehr darstellen sollten. (af)



Im Kontrollgebäude schließen Sie die Hebebrücke, die den weiteren Weg blockiert.



Die einzelnen HAWCs haben unterschiedliche Cockpits, die aber die gleiche Funktionalität bieten.

G-NOME – FACTS

- **Hersteller:** 7th Level
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Sehr schnelle Super-VGA-Darstellung; Fahrzeug kann verlassen werden; Mischung aus Action- und einer Prise Denkspiel.

DER GAME GURU SPRICHT

Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

Heute weit über siebzig, ist Clow der weltweit führende Experte in punkto Spielstrategien. Er besitzt die mysteriöse Fähigkeit, jedes Computerspiel zu knacken - und zwar binnen 3 Stunden, nachdem er es zu Gesicht bekommen hat. Software - Hersteller von Silicon Valley bis Tokio lassen sich von ihm beraten. Dieses exklusive Interview wurde aufgenommen, als Studio 3DO ihn zu Hause in Greenwich Village, New York, besuchte.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

: Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm.

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?

: In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knacht man es. Das ist ebensowenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.

Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

: Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwerer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Sonic™ kam mir simplistisch vor, Duke Nukem 3D™ hat mich amüsiert, und Quake™ fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.



"Sonic™ kam mir simplistisch vor, Duke Nukem 3D™ hat mich amüsiert, und Quake™ fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten."

Die Geheimnisse und Mogeltricks des Spiele-Gurus gibt es im Handel auf Diskette zu kaufen.

PC

STUDIO 3DO

Preview: Moto Racer



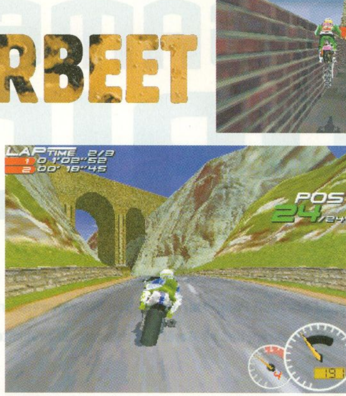
QUEERBEET



Auch die große Chinesische Mauer muß als Rennstrecke herhalten. Wirklich traumhaft - kein Gegenverkehr.

Ganze Menschenmengen treiben sich wöchentlich oder sogar täglich in spezieller Schutzkleidung auf Straßen herum und kommen ausdauernd mit Dreck und verpesteter Luft in Kontakt. Engagierte Umweltschützer? Nicht unbedingt, wir meinen vielmehr Motorradfahrer.

Seit es Computerspiele gibt, waren Motorräder immer ein gern gesehenes Thema der Entwickler – sie sind schnell, gefährlich und vor allem cool. Und wieder einmal ist es soweit: In den letzten Monaten war das eifrige Entwicklungsteam Delphine Software damit beschäftigt, ein rasantes Motorradspiel für Electronic Arts zu entwickeln. Die Anstrengungen nähern sich dem Ende: »Moto Racer« ist fast fertig.



Die Brücke ist glücklicherweise so in der Landschaft verbaut, daß die Pfeiler nicht in die Straße ragen.

Vielfalt der Vehikel

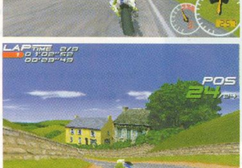
Um alle Fans der schnellen Flitzer zufriedenzustellen, wurde nicht nur eine Art von Motorrädern berücksichtigt. Auf einigen der neun Strecken stehen Straßenmodelle zur Verfügung, andere Kurse werden mit Crossmaschinen in Angriff genommen.

Um die Auswahl noch zu erweitern, spendierten die Programmierer den einzelnen Krafträdern verschiedene Eigenschaften, die über Wohl und Wehe des Spielers entscheiden. Mit einem höheren Beschleunigungswert können Sie den Kontrahenten beim Start davonziehen oder nach einem Sturz schnell wieder die Position einnehmen. Auf langen Geraden kommt die Höchstgeschwindigkeit zum Tragen. Die Bodenhaftung der Reifen wird besonders bei nassen und eisigen Strecken ein wichtiger Faktor. Schlußendlich sorgt die Bremskraft für die Sicherheit im Rennen – eine zu schnell durchfahrene Kurve endet oft mit einem Unfall. Um das Verhältnis der Eigenschaften im Gleichgewicht zu halten, hat ein Motorrad mit höherer Beschleunigung weniger Spurtreue und Bremskraft – der Gesamtwert aller Eigenschaften bleibt unverändert. Jeder Fahrer kann sich somit die Mischung aussuchen, die zur aktuellen Strecke und seinem Fahrstil paßt. Trotz der brauchbaren Simulation physikalischer Gegebenheiten liegt die Betonung bei Moto Racer eindeutig auf der Fahraction.

Als zusätzlicher Gag können Miniaturversionen der Maschinen ausgewählt werden. Die Unterschiede im Fahrverhalten haben auch hier ihre Gültigkeit. Recht witzig wirkt ein Fahrer, der mit einer der Mini-Maschinen einen mehrere Meter hohen Sprung über eine Bodenwelle vorführt. Bis auf den optischen Unterschied und die geringeren Geschwindigkeiten nehmen sich die großen und kleinen Vehikel jedoch nichts.







Einige Sehenswürdigkeiten laden zur Betrachtung ein – nicht empfehlenswert bei den hohen Renngeschwindigkeiten.

Unter ferner liefen

Drei Spielmodi werden angeboten: Übungsfahrt, Einzelrennen und Meisterschaft. Im Training kann jeder Kurs beliebig oft durchfahren werden, um ein Gefühl für Strecke und Maschine zu bekommen. Damit dem menschlichen Piloten nicht nur computergesteuerte Fahrer das Leben schwer machen, wurde ein Mehrspielermodus eingebaut. Dieser unterstützt die gängigsten Verbindungsarten und maximal acht Teilnehmer.

Durch die geplante Nutzung von Direct3D könnte Moto Racer besonders für die Besitzer von 3D-Grafikkarten ein interessantes Programm werden.

Gerade bei Rennspielen muß die grafische Darstellung möglichst ruckfrei sein, da sonst weder Realitätsnähe noch Spielspaß aufkommen. Unsere Preview-Version lief größtenteils flüssig, bot allerdings nur eine Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten im Fenstermodus. Die Geräuschkulisse beschränkt sich bisher auf die typischen Motorengeräusche und ein paar eingestreute Kommentare, die bei spektakulären Sprüngen eingespielt werden. Drei Schwierigkeitsgrade runden das Angebot des Spiels ab. (af)



Die Tunnelfahrt wirkt durch die Licht- und Schatteneffekte besonders realistisch.

MOTO RACER – FACTS

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Motorrad-Rennspiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Mischung aus Motocross- und Straßenrennen; detaillierte Landschaften.


Sie riskieren
gerade den Blick auf
eine Anzeige
für zu schnelles
Fahren.
• Splitscreen-Modus
• Team-Editor
• Alle 17 Strecken der Formel 1-Weltmeisterschaft von 1995 sind detailgetreu modelliert
• Einzelrennen, Weltmeisterschaft oder Aufholjagd
• Totale Kontrolle über Wagenaufbau und -abstimmung in der Werkstatt
• Realistische Boxenstopps, Verbrauchsmessung und Autoschäden
• Taktische Optionen zur Wageneinstellung für alle Wetterlagen (dynamischer Wettergenerator)
• Komplett in Deutsch
POWER F1
Geballte Spannung der Formel 1 auf Ihrem PC.
POWER
F1
KOMPLETT IN DEUTSCH
EXKLUSIV
BEI KARSTADT
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
EIDOS
INTERACTIVE
PC CD-ROM
Lizenzprodukt der Formel 1-Weltmeisterschaft der FIA. Von der FOCA an Fuji Television lizenziert. ©1996 EIDOS Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Foto: Bryn Williams
KMF, Hamburg

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battlecuiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	**79,99**
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	**49,99**
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.) *	89,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo *	79,99
Die gr. Schlacht um Shiloh (dt.) *	69,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Dominion (dt.) *	**69,99**
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 *	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99



PC-Games	CD
Flying Corps (dt.) *	79,99
Formel 1 *	**79,99**
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.) *	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	69,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Int. Tennis Open (Win95, dt.) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	**79,99**
KKND (dt.) *	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Master of Orion 2 (engl.) *	69,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	79,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Monster Trucks *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
MTV's Aeon Flux *	59,99
MTV's Slamscape *	59,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.) *	69,99
NBA Live 97 (dt.)	**79,99**
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash (Win95)	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	**79,99**
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95) *	75,99
Sim Park *	59,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	69,99
Star Control 3 *	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trader (dt.) *	69,99

PC-Games	CD
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONPREIS!	**49,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timelapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.) *	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop *	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
ZPG *	**69,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	**29,99**
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	**49,99**
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	**49,95**
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Inca 1, 2 (dt.)	je 19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing Incl. Track Pack	**19,99**
NBA Jam Tournament Edition	25,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	**19,99**
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	**19,99**
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	**29,99**
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Winzer Deluxe (dt.)	39,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
3D Home Designer (dt.)	29,95
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	**29,99**
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	**59,99**
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	**29,95**
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer	109,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Disruptor	79,99
NBA Live 97	89,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	**89,99**
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00
Modell-Bausatz "Darth Vader"	29,99
Modell-Bausatz "Tie Fighter"	29,99
Modell-Bausatz "X Wing"	29,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

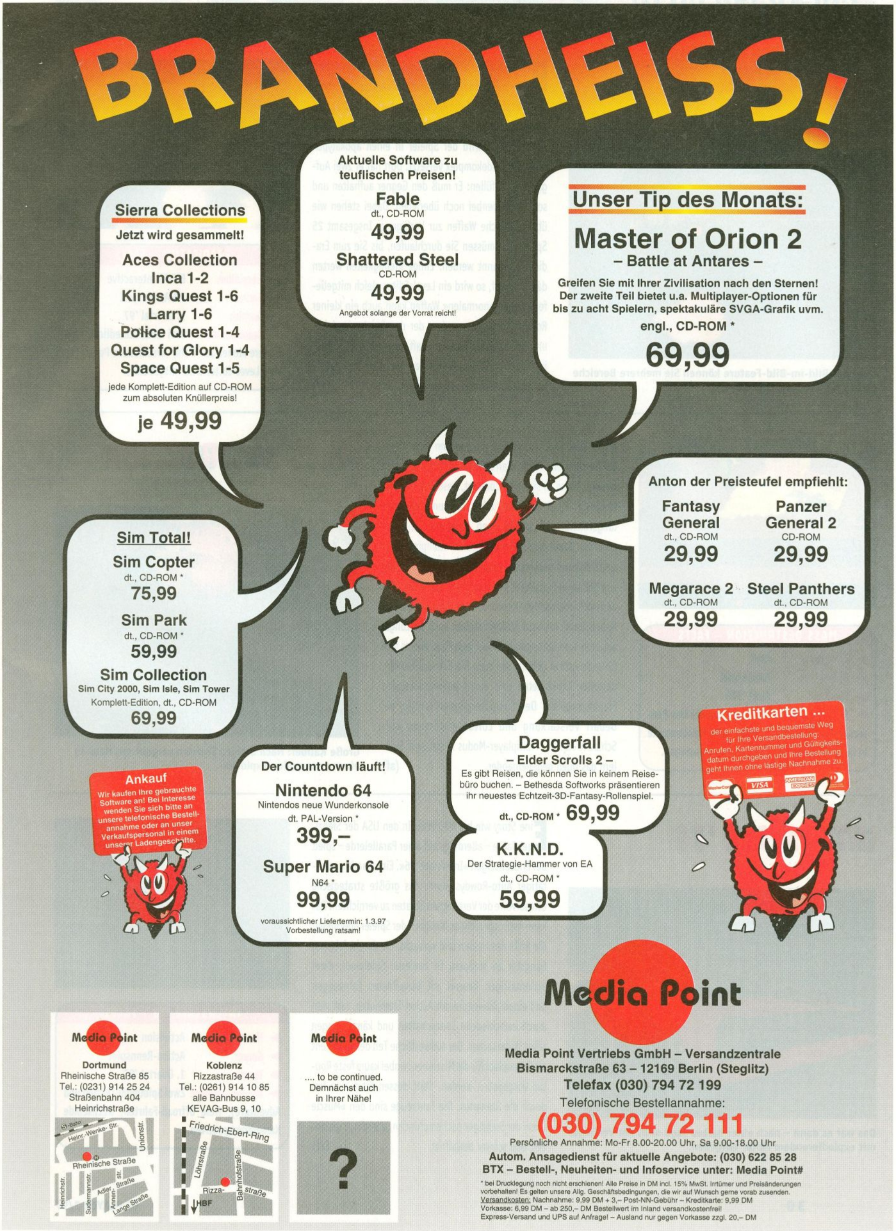


Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



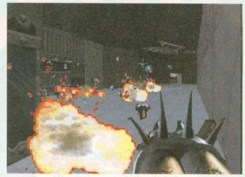

BRANDHEISS!
Sierra Collections
Jetzt wird gesammelt!
Aces Collection
Inca 1-2
Kings Quest 1-6
Larry 1-6
Police Quest 1-4
Quest for Glory 1-4
Space Quest 1-5
jede Komplett-Edition auf CD-ROM zum absoluten Knüllerpreis!
je 49,99
Aktuelle Software zu teuflischen Preisen!
Fable
dt., CD-ROM
49,99
Shattered Steel
CD-ROM
49,99
Angebot solange der Vorrat reicht!
Unser Tip des Monats:
Master of Orion 2
– Battle at Antares –
Greifen Sie mit Ihrer Zivilisation nach den Sternen! Der zweite Teil bietet u.a. Multiplayer-Optionen für bis zu acht Spielern, spektakuläre SVGA-Grafik uvm.
engl., CD-ROM *
69,99
Anton der Preisteufel empfiehlt:
Fantasy General
dt., CD-ROM
29,99
Panzer General 2
CD-ROM
29,99
Megarace 2
dt., CD-ROM
29,99
Steel Panthers
dt., CD-ROM
29,99
Sim Total!
Sim Copter
dt., CD-ROM *
75,99
Sim Park
dt., CD-ROM *
59,99
Sim Collection
Sim City 2000, Sim Isle, Sim Tower
Komplett-Edition, dt., CD-ROM
69,99
Der Countdown läuft!
Nintendo 64
Nintendos neue Wunderkonsole
dt. PAL-Version *
399,–
Super Mario 64
N64 *
99,99
voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbestellung ratsam!
Daggerfall
– Elder Scrolls 2 –
Es gibt Reisen, die können Sie in keinem Reisebüro buchen. – Bethesda Softworks präsentieren ihr neuestes Echtzeit-3D-Fantasy-Rollenspiel.
dt., CD-ROM * 69,99
K.K.N.D.
Der Strategie-Hammer von EA
dt., CD-ROM *
59,99
Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA
AMERICAN EXPRESS
Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße
Heinr.-Wenke-Str.
Unionstr.
Rheinische Straße
Heinrichstr.
Sudermannstr.
Adler-Straße
Annenstr.
Lange Straße
Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10
Friedrich-Ebert-Ring
Löhrstraße
Bahnhofstraße
Rizza-straße
HBF
Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!
?
Media Point
Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

ERADICATOR



Über das Bild-im-Bild-Feature können Sie mehrere Bereiche gleichzeitig im Auge behalten.

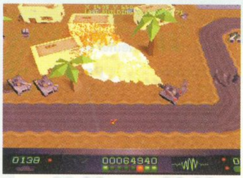
Das 3D-Actionspiel »Eradicator« sollte ursprünglich von Time Warner Interactive veröffentlicht werden; jetzt hat sich EIDOS die Rechte gesichert. Nach der Wahl eines von drei Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften wird der Spieler in einen apokalyptischen Gebäudekomplex versetzt. Dort hat er zwei Aufgaben zu erfüllen: Er muß den Gegner aufhalten und so ganz nebenbei noch überleben. Dabei stehen wie üblich tödliche Waffen zur Verfügung. Insgesamt 25 Spielstufen müssen Sie durchlaufen, bis Sie zum Eradicator ernannt werden. Einige Kleinigkeiten werten das Spiel auf, so wird ein Level-Editor gleich mitgeliefert. Neben »normalen« Waffen kann auch ein kleiner Roboter gefunden werden, der den Spieler begleitet und mit zusätzlicher Feuerkraft ausstattet. Eine Bild-im-Bild-Technik erleichtert den Einsatz ferngesteuerter Objekte wie etwa Minen ungemein. (af)



ERADICATOR – FACTS

- **Hersteller:** EIDOS Interactive
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Drei unterschiedliche Charaktere stehen zur Wahl; verschiedene Perspektiven; Level-Editor wird mitgeliefert.

MASS DESTRUCTION



MASS DESTRUCTION – FACTS

- **Hersteller:** BMG
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** April '976
- **Besonderheiten:** Turm und Chassis des Panzers getrennt drehbar; Erfüllen der Missionsziele in beliebiger Reihenfolge; große Explosionen.

Der Titel sagt schon fast aus, worum sich »Mass Destruction« dreht: Man schießt auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich nicht bewegt, beschießt man es trotzdem. Mit einem Panzer fährt man durch abwechslungsreiche, von schräg oben gesehene 3D-Landschaften. Damit das Spiel nicht zu einer stumpfen Allerwelts-Ballerei verkommt, spendierten die Entwickler von NMS zwei Dutzend Missionen. Diese wiederum gliedern sich in verschiedene primäre und sekundäre Ziele. Neben Vernichtungsaufträgen stehen auch Rettungsaktionen und Abfangangriffe auf dem Plan. Wie es sich für gute Action gehört, sammeln Sie Extrawaffen ein, darunter Lenkraketen und einen beeindruckenden Flammenwerfer. Der Computergegner schickt bei Bedarf Verstärkung und Luftunterstützung aufs Schlachtfeld. Der Multiplayer-Modus bietet zwei Spielern das Duell gegeneinander. (af)



Große Kaliber: Nach einigen Treffern vergeht ein Haus in einer donnernden Explosion.

INTERSTATE '76



Das war es dann – nach einer harten Jagd muß der Verfolger mit explodierendem Motor aufgeben.

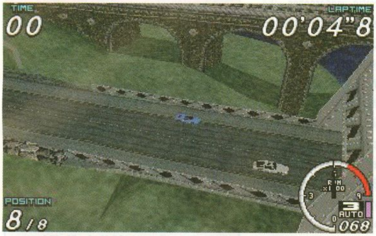
Eine Story wie bei Mad Max: In den USA der Siebziger Jahre – allerdings auf einer Parallelerde – spielt der Endzeitreigen »Interstate '76«. Eine Bande gewalttätiger Auto-Rowdys plant, das größte strategische Ölreservoire der Vereinigten Staaten zu vernichten. Das kann natürlich nicht so bleiben – der Spieler übernimmt die Rolle des Helden und versucht, die durchtriebenen Gangster zu stoppen. In zweierlei Spielmodi, einer actionlastigen Raserei mit bewaffneten Fahrzeugen und einem Adventure mit Action-Elementen, rast man durch verschiedene Landschaften und kämpft gegen seine Widersacher. Der südwestliche Teil der USA dient als Schauplatz für die Missionen, wobei kaum feste Routen vorgegeben werden. Statt dessen fährt man frei durch die Szenarios. Die Fahrzeuge sind den »Muscle Cars« der Siebziger nachempfunden, allerdings gepanzert und schwer bewaffnet. (af)



INTERSTATE '76 – FACTS

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Action-Rennspiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Zwei Spielmodi (Action und Adventure); freie Offroad-Fahrten; wechselnde Kameraperspektiven.

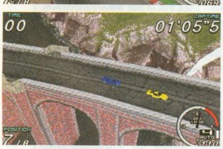
SPEEDSTER



Durch die unterschiedlichen Blickwinkel kommt der dreidimensionale Aufbau der Umgebung richtig zur Geltung.

Das Genre der Miniautorennen bekommt weiteren Zuwachs: In »Speedster« begeben Sie sich mit Ihrem Fahrzeug auf eine von acht Rennstrecken. Ob Küstenstraße, Winterlandschaft oder Großstadt, die Umgebung wird dreidimensional dargestellt. An einigen Stellen sind sogar Abkürzungen möglich, um Zeit zu sparen – sie müssen aber erst gefunden werden. Und das ist alles andere als einfach, da eine Abzweigung bei hohen Geschwindigkeiten leicht übersehen wird. Drei Spielarten sind möglich: gegen die Uhr, Einzelrennen und ganze Saisons. Die fahrbaren Untersätze gliedern sich in die Gruppen »High Performance« (Sportwagen) und »Heavy Metal« – in letzterer finden sich Vehikel wie Zugmaschinen, Strandbuggys und Monster-Trucks. Mit den Edel-Karossen lassen sich zwar höhere Geschwindigkeiten erreichen, dafür wurde bei der mechanischen Belastbarkeit gespart. Damit Schäden erst gar nicht entstehen, können Warnhinweise für die Streckenführung und eine automatische Bremse eingeschaltet werden. Mit der Wahl eines der drei Schwierigkeitsgrade bestimmen Sie die Höchstgeschwindigkeit der Flitzer. Im gesamten Spiel werden keine Waffen eingesetzt, das Schadenspotential treibt dennoch jedem Versicherungsvertreter das Wasser in die Augen: Heftige Kollisionen mit anderen Fahrzeugen und der Streckenbegrenzung bleiben selten aus. Sollte Ihr Auto sein Schadenslimit überschreiten, bleiben Sie gnadenlos auf der Strecke. Während des Zeitfahrens speichert das Spiel Ihre Lenkbewegungen, damit Ihnen ein »Ghost Car« als Anhaltspunkt der eigenen Leistung dienen kann: Beim erneuten Start wird ein virtuelles Gegenstück Ihres Fahrzeugs eingeblendet, das die Strecke Ihrer bisherigen Bestzeit exakt nachfährt. Dank dieser innovativen Hilfe werden zeitfressende Fahrfehler in Windeseile ausgemerzt.

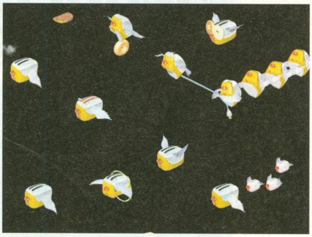




Speedster erscheint nur für Windows 95. (af)

SPEEDSTER – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** 3D-Rennspiel
- **Termin:** April '97
- **Besonderheiten:** 3D-Umgebung aus Polygonen; wählbare Perspektive; Strecken mit geheimen Abkürzungen.



Keiner schont schöner: Die fliegenden Toaster machen Faxen auf Ihrem Monitor. (After Dark 4.0)

Schonungslos

Eigentlich brauchen moderne Monitore keine Screensaver mehr. Doch »After Dark 4.0« für Windows 95 ist nicht irgendein Bildschirmschoner, sondern die neueste Variante des Altmeisters von Berkeley Systems. Mit vielen neuen und etlichen generalüberholten All-time-favorites macht es wieder Spaß, untätig auf den Monitor zu schauen. Nett: Alte Schoner wie die »Star Trek«-Module werden von der 4.0-Version erkannt und automatisch auf den neuesten technischen Stand gebracht. So erklingt dann auch Spocks »Fascinating« unter Windows 95 problemlos über die Soundkarte und nicht aus dem PC-Piepser. After Dark 4.0 erscheint in Deutschland für rund 50 Mark bei BMG. 40 Mark kosten jeweils die zusätzlichen Module.

Zwei hoch sechs

Wenn Creative Labs mit der Namensgebung der Soundkarten so weitermacht, werden die Bezeichnungen in ein paar Kartengenerationen deutlich länger. Die »AWE64« für rund 330 Mark kann laut Creative Labs über einen MIDI-Kanal bis zu 64 Stimmen gleichzeitig wiedergeben. Die WaveGuide-Technologie soll zusammen mit ausgeklügelten Schaltungen für einen weicheren Klang sowie softwaremäßige Wave-Synthese und Raumklangfähigkeiten sorgen. Dazu kommt ein Full-Duplex-Modus (wichtig fürs Telefonieren per Internet und gleichzeitiges Abspielen und Aufnehmen) sowie ein auf 12 MByte aufrüstbarer Speicher von 512 KByte. Die große Schwester »AWE64 Gold« (450 Mark) verfügt gleich über 4 MByte RAM für noch bessere MIDI-Qualität und einen Digitalausgang, der für Profimusiker besonders interessant ist. Dazu gibt es umfangreiche Softwarepakete. In einer der nächsten Ausgaben werden wir den Karten in Bezug auf ihre Spieletauglichkeit auf den Zahn fühlen.



Polyphonie pur - bis zu 64 MIDI-Stimmen erklingen bei der AWE64 gleichzeitig.



Wirklichkeit und Science-fiction – hier erfahren Sie die wesentlichen Fakten zur Hirnforschung mit zahlreichen Bildern und Animationen. (Mind Revolution)

Superhirn

Eine ausgefallene, aber deswegen nicht minder interessante CD kommt von Navigo. »Mind Revolution« (rund 100 Mark) enthält faszinierende Fakten zum aktuellen Stand der Hirnforschung im High-Tech-Zeitalter. Eine gleichnamiger Kongreß zu diesem Thema fand unlängst in München statt. Die Ergebnisse präsentieren sich auf der CD. In der »Exposition« werden in 13 Kapiteln die Grundlagen der Hirnforschung vorgestellt. Im Abschnitt »Themen« nehmen berühmte Wissenschaftler aus aller Welt Stellung zu aktuellen Fragen. Unter dem Stichwort »Referenten« schließlich sind alle Redner des Kongresses mit ihren Thesen und Vorträgen versammelt. Lebensläufe, Biographien und Fragebögen sorgen dafür, daß Sie sich ein besseres Bild von den einzelnen Menschen machen können. Kleine Selbstversuche und ein Interview mit dem Neurologen Oliver Sacks runden das Programm ab. (ra)

KURZ NOTIERT

★★★ Ubi Softs »POD« wird eins der ersten reinrassigen MMX-Spiele werden. Wer seinen Rechner nicht sofort generalüberholen will, braucht dennoch nicht auf den Rennspaß zu verzichten. POD erscheint auch in einer Version, die alle bisherigen Pentium-CPUs unterstützt.

★★★ Nach längerem Hin und Her steht endlich der Vertrieb für Peter Gabriels »EVE« fest. Das innovative Musikabenteuer (Test in PCP 12/96) wird ab dem 3.2. in allen Musikläden von Virgin Records für rund 90 Mark vertrieben.

★★★ Ein Schnäppchen für alle Sim-Fans: Bei Virgin gibt es für rund 100 Mark »Die Ultimative Sim-Collection«. Mit dabei sind »SimCity 2000«, »SimTower« und »SimIsle«. Bei Bomico gibt es fürs gleiche Geld die Spiele »Magic Carpet 2«, »FIFA Soccer '96« und »Rally Championship«, komplett mit einem Quickshot-Gamepad.

★★★ Kaum zu glauben: Umgerechnet eine Mark vom Erlös jedes verkauften »Flying Corps« wollte Empire dem RAF-Wohltätigkeitsverband spenden. Dieser lehnte jedoch dankend ab, weil das Spiel »zu realistisch« sei und bei manchen Fliegerveteranen »schlechte Erinnerungen« hervorrufen würde.

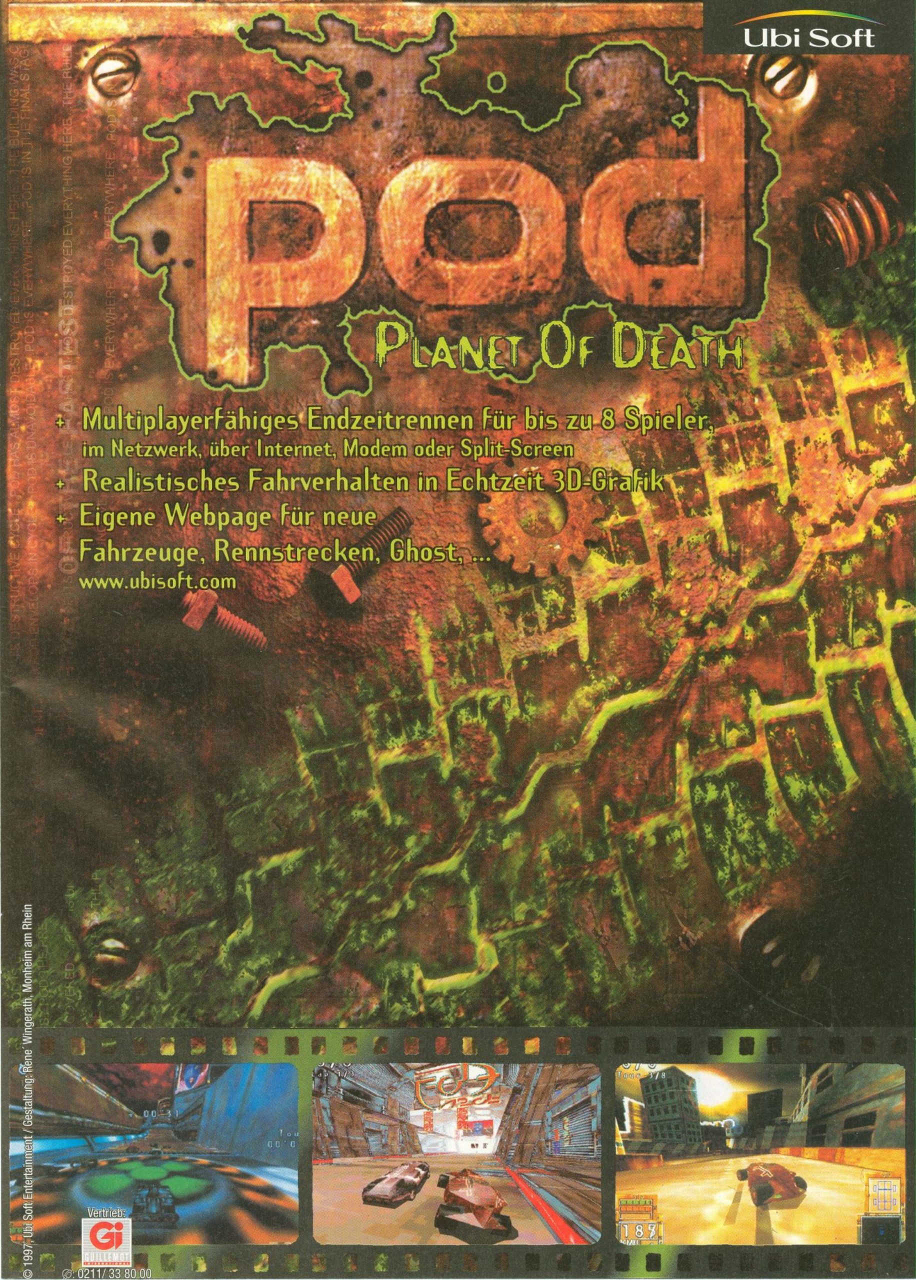
★★★ Kalif anstelle des Kalifen – Isnogud, der Großwesir, soll noch im Februar im gleichnamigen Action-Adventure von Microïds/France Télévision Distribution auf dem PC sein Unwesen treiben. Erfreulicherweise ist dafür kein Pentium Pflicht – schon ab einem DX2/66 soll die bekannte Comicfigur über den Bildschirm flitzen.

★★★ Auch Sega will in den MMX-Spielemarkt einsteigen. Das Automaten-Rennspiel »Virtual On« soll als erstes für den PC umgesetzt werden. Bei dem Spiel werden bis zu 400 000 Polygone pro Sekunde dargestellt – ein idealer Kandidat für Intels Power-CPU.

★★★ Runde Zahlen bei Sony: Weltweit wurden inzwischen zehn Millionen PlayStations verkauft. Zum neuesten Streich, der programmierbaren PlayStation »Yaroze« mit PC-Kabel, hat Sony eine erste Website mit Hintergrundinformationen eröffnet (www.scee.sony.co.uk/yarinfo/).

★★★ Gar nicht komisch findet Nintendo den »Doctor V64« – dahinter verbirgt sich ein Kopiergerät für N64-Module. Das illegale Gerät wurde in der Pirateriehochburg Hongkong gesichtet. Der Speicherinhalt eines Spielmoduls wird dabei auf eine CD gebrannt und über einen Spezialanschluß in den Hauptspeicher der Konsole geladen.

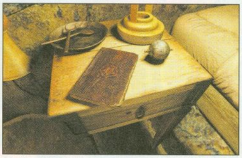
★★★ Durch die Welten des in Heft 1/97 getesteten Online-Multiplayer-Rollenspiels »Meridian 59« von 3DO dürfen in Kürze auch alle AOL-Kunden streifen – so wird das Abenteuer wohl auch in Deutschland erschwinglich.


Ubi Soft
pod
Planet Of Death
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler,
im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue
Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.com
Vertrieb:
GUILLEMOT
✆: 0211/ 33 80 00
© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein

Aktuelle Meldungen

Neue MYSTerien

Lange hat es gedauert, doch nun ist Land in Sicht: »Riven«, der offizielle Nachfolger zu »Myst«, dem Urvaters aller Bild-für-Bild-Adventures, soll endlich diesen Sommer bei Brøderbund erscheinen. Erste Bildschirmfotos machen den enormen Qualitätsunterschied zum Vorgänger deutlich. »Wir haben fünfmal so viele Mitarbeiter, das zehnfache Budget und eine um 500 mal größere Rechenleistung für Riven zur Verfügung«, sagt Rand Miller, einer der Myst-Väter. »Wir wollen damit nicht einfach eine Fortsetzung herunterprogrammieren, sondern erneut eine Welt erschaffen, die den Spieler die Umgebung völlig vergessen läßt.« Man darf gespannt sein, inwiefern die Programmierer damit Erfolg haben werden.



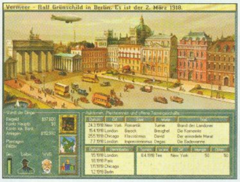
Rivens umwerfend detaillierte Grafik läßt den Vorgänger Myst und viele Konkurrenten alt aussehen.

Komplett in Deutsch

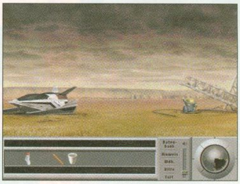
Eine ganze Reihe von Spielen flatterte uns in den vergangenen Wochen in deutschen Versionen ins Haus. Das nicht ganz unblutige Sportspiel »Hyperblade«, bei dem verhältnismäßig wenig Text erscheint, wurde von Activision ebenso wie »MechWarriors 2: Mercenaries« eingedeutscht. Bei letzterem macht sich die Übersetzung bei den Missionsbeschreibungen bezahlt. Tex Murphy geht auf seinen sechs CDs in Access' »Pandora Akte« nun auch in Deutsch auf die Suche nach Außerirdischen. Mittelalterliches Erobern in »Lords of the Realms 2« (Sierra) klappt ohne Sprachbarrieren noch einmal so gut, und Acclaims »Blood and Magic« läßt Sie nun endlich deutschkundige Golems erschaffen.

Wiedergesehen, neu gesehen

Vor einigen Jahren machte »Vermeer«, die Wirtschaftssimulation, bei der Sie Reichtümer anhäufen und gestohlene Bilder sammeln, auf den 8- und 16-Bit-Computern von sich reden. Ascaron arbeitet zur Zeit an einer PC-Umsetzung. In schmucker SVGA-Grafik dürfen jetzt per Netzwerk mehrere Spieler gleichzeitig ins Rennen um Ruhm und Ehre gehen. Wenn alles gut geht, sollten Sie im März einen Test lesen können. Außerdem in der Pipeline: »Anstoß 2«. Der Nachfolger des bekannten Fußballmanagers soll bugfrei gegen Ende des Jahres in den Läden stehen.



In Berlin werden die wiedergefundenen Bilder Ihres Onkels in einer Galerie ausgestellt. (Vermeer)



Schöne Misere: Von Ihrem Chef keine Spur, und auf dem Datenroboter liegt ein Stromkabel. (Operation Hurricane)

Twister

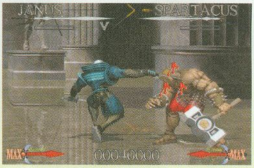
Egmont Interactive setzt schon seit geraumer Zeit die Produkte des Discovery Channels für den deutschsprachigen Markt um. Ausnahmsweise einmal kein reinrassiges Lern- und Infoprogramm ist »Operation Hurricane«. Es handelt sich um ein Adventure, bei dem Sie dem Team Xtreme unter die Arme greifen müssen. Die Gruppe von Umweltschützern wird nämlich von dem wahnsinnigen Klima-Kriminellen Weatherman in Aufregung gehalten, der überall auf der Welt mit Naturkatastrophen für Angst und Schrecken sorgt. Das Abenteuer richtet sich mit den zwischendurch immer wieder eingestreuten Informationen über Wind und Wetter und einer Datenbank zum Weltklima verstärkt an Kids, doch auch Erwachsene können noch einiges lernen. Mit rund 90 Mark sind Sie dabei. (ra)

IN DER MACHE

Wer sagt, daß es keine abgedrehten Spielideen gibt, hat »Banzai Bug« noch nicht gesehen. Sie verkörpern in Groliers Insektenspektakel einen Käfer, der seinen Kumpeln beim Bau des »Stinkulators« helfen muß, mit denen die menschlichen Hausbewohner in die Flucht geschlagen werden sollen. Erscheinungstermin für das Windows-95-Spiel ist der März dieses Jahres.



In »Theatre of Pain« (Mirage) bekämpfen sich ab Mai zwölf Gladiatoren mit Messern, Streitäxten und anderen Nettigkeiten, um schließlich gegen zwei dicke Bosse und zwei geheime Kämpfer anzutreten.





Jedem sein Echtzeit-Strategiespiel: Activision wagt sich mit »Dark Reign: The Future of War« ins Getümmel. Einer oder mehrere Spieler kämpfen um die Herrschaft auf Planeten, Monden und Asteroiden. Im ersten Quartal wird sich zeigen, ob Dark Reign dem aktuellen Primus »Red Alert« gefährlich werden kann.



Es gibt nichts, was man nicht managen könnte: Von 21st Century kommt der »Flughafen Manager«. Hier dürfen Sie die Ärmel hochkrempeln und nicht nur bis zu 25 Flughäfen, sondern auch maximal 16 Fluglinien dirigieren. Take-off: urlaubsgerecht im Sommer 1997.

LESER-TOP 20 FEBRUAR 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	C&C 2: RED ALERT	Westwood/Virgin
2	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
3	(4)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
4	(5)	F1 Grand Prix 2	Microprose
5	(20)	Schleichfahrt	Blue Byte
6	(6)	Die Siedler 2	Blue Byte
7	(7)	Indiziertes Spiel	3D Realms
8	(2)	Indiziertes Spiel	Virgin
9	(3)	Civilization 2	Microprose
10	(11)	FIFA Soccer 96	EA Sports
11	(9)	Baphomets Fluch	Virgin
NEU 12	(NEU)	Tomb Raider	EIDOS Interactive
NEU 13	(NEU)	NHL Hockey 97	EA Sports
14	(15)	Wing Commander 4	Origin
15	(13)	Bleifuss 2	Virgin
NEU 16	(NEU)	Toonstruck	Virgin
NEU 17	(NEU)	FIFA Soccer 97	EA Sports
18	(10)	Crusader: No Regret	Origin
19	(–)	TIE Fighter	LucasArts
20	(–)	Missionforce: Cyberstorm	Sierra

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Dezember '96/Januar '97.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	C&C 2: Red Alert	Westwood/Virgin
2	(NEU)	Power F1	EIDOS Interactive
3	(2)	Gold Games	Topware
4	(NEU)	Diablo	Blizzard
5	(4)	Tomb Raider	EIDOS Interactive
6	(6)	Die Siedler 2	Blue Byte
7	(3)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
8	(NEU)	Schleichfahrt	Blue Byte
9	(10)	FIFA Soccer 97	EA Sports
10	(NEU)	Flight Simulator 6.0 für Win	Microsoft
11	(1)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
12	(NEU)	NBA Live 97	EA Sports
13	(NEU)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
14	(7)	Bleifuss 2	Virgin
15	(NEU)	Conflicts in Civilization	Leisure Soft

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Dezember '96/Januar '97

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(1)	Westwood
2	(2)	Blue Byte
3	(5)	Blizzard
4	(3)	Sierra
5	(4)	EA Sports

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember '96/Januar '97.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER IST ONLINE!

Unter der Adresse http://www.pcplayer.de finden Sie seit April 1996 unsere Webseiten. Das Diskussionsforum in CompuServe (GO PCPLAYER) ergänzt das Angebot um die direkte Kontaktaufnahme mit anderen Spielern und der Redaktion.

Durch die fortschreitende Verbreitung des weltweiten Internet und seiner Nutzung ist es für eine Zeitschrift naheliegend, auch online vertreten zu sein. Es versteht sich von selbst, daß PC Player die Möglichkeiten der endlich weit verbreiteten Technologie nutzt, um möglichst viele interessierte Leser kritisch und kompetent zu beraten. Da sich die »schöne, neue Infowelt« ihre Verbreitung auch mit Inkompatibilitäten und teilweise geringer Benutzerfreundlichkeit erkauft, greifen wir auf ein bewährtes Mittel zurück: Die direkte Interaktion zwischen Leser und Redaktion läuft über E-Mail und unser Forum in CompuServe. Die meisten Browser für das World Wide Web bieten bereits Funktionen, die das Verfassen und Senden elektronischer Post ermöglichen. Die direkte Diskussion, vor allem mit mehreren Teilnehmern, ist über diesen Kanal zur Zeit nur sehr beschränkt machbar. Daher nutzen wir bislang den kommerziellen Online-Dienst CompuServe, der momentan noch komfortablere Funktionen anbietet. Neben direkten Online-Gesprächen und zum Herunterladen bereitstehenden Dateien liegt der Schwerpunkt hier auf Diskussionen, an denen sich mehrere tausend Mitglieder unseres Forums beteiligen können. Während des Bestehens des Forums kristallisierte sich heraus, daß neben dem allgemeinen Smalltalk der Austausch von Informationen durchaus auch online mit vielen Beteiligten machbar ist. Unzählige Anfragen hilfesuchender Computerbenutzer wurden bereits von Redaktion und Online-Gemeinde beantwortet. Sollten Sie also auf ein Problem stoßen, das Sie nicht alleine lösen können, schildern Sie es den Mitgliedern unseres Forums - so gut wie immer ist konkrete Hilfe nur eine Nachricht weit entfernt.

Was brauchen Sie, um die Webseiten zu benutzen?

Neben dem obligatorischen Anschluß an das Internet, der am leichtesten über ein Modem und einen kommerziellen Internet-Provider zu erlangen ist, benötigen Sie natürlich die passende Software. Für die weitverbreiteten Windows-Systeme empfehlen sich hier die führenden Browser, »Netscape Navigator« (http://www.netscape.com) und »Microsoft Internet Explorer« (http://www.microsoft.com). Sie sollten jeweils die aktuellste Version des jeweiligen Programms einsetzen, da diese meist Erweiterungen enthalten, die zur Nutzung unserer und anderer Seiten im Internet notwendig sind. So steigt der Bedienungskomfort.

Wo finden Sie die Webseiten von PC Player?

Um unsere Seiten im Dschungel des Internet zu finden, geben Sie die Adresse **http://www.pcplayer.de** im zugehörigen Feld Ihrer Software ein.



Nach wenigen Sekunden sollte das Programm die Kontaktaufnahme melden und die ersten Grafiken und Texte anzeigen. Falls Sie keine Rückmeldung oder sogar eine Fehlermeldung erhalten, sollten Sie es einige Minuten später erneut versuchen, da der Datenbestand wahrscheinlich gerade aktualisiert wird. Falls die Verbindung partout nicht zustande kommt, versuchen Sie, eine andere Seite im Internet aufzurufen. Sollte auch dies nicht funktionieren, setzen Sie sich am besten mit Ihrem Internet-Provider in Verbindung - Ihre Konfiguration enthält dann wahrscheinlich einen Fehler.

Welche Kosten fallen bei der Nutzung der Webseiten an?

Außer den Telefongebühren und den Kosten des Internet-Providers zahlen Sie nichts für diesen Teil unseres Online-Angebots. Es handelt sich von unserer Seite um eine informative Serviceleistung.

Wie nehmen Sie über CompuServe mit uns Verbindung auf?

Nach der Installation der nötigen Software, die Sie auf der CD der PC Player Plus finden oder direkt bei CompuServe bestellen können, richten Sie sich ein Benutzerkonto ein und können, hier leider nicht gebührenfrei, sämtliche Dienste des Online-Anbieters in Anspruch nehmen. Das Forum von PC Player finden Sie unter dem Kennwort PCPLAYER.

(af)

E-Mail an die Redaktion

Damit Ihre Fragen und Tips direkt auf den Tisch des passenden Redakteurs flattern, haben wir die Adressen für den E-Mail-Verkehr in mehrere Bereiche aufgeteilt:

Leserbriefe an die Redaktion
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com

Fragen zum Online-Angebot
online@pcplayer.mhs.compuserve.com

Fragen zur CD der Plus-Ausgabe
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com

Kontakt mit dem Technik Treff
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Einsendung von Tips und Lösungen
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com

Hinweise an den Bug Report
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

CompuServe-Benutzer müssen der Adresse den Hinweis »Internet:« voranstellen. Sollten Sie Probleme mit der Verbindungsaufnahme haben, fragen Sie Ihren Internet-Provider.

Software? Lieber gleich zu Lexware.



Bevor Sie sich die Hacken ablaufen, fordern Sie lieber gleich den Software-Katalog von LEXWARE an. Programme mit allem drum und dran, wenn's um **Buchhaltung, Lohn und Gehalt, Fakturierung, Reisekosten etc.** geht. Mit dem Know-how gestandener Fachleute. Mit Redakteuren am anderen Ende der Hotline, die wissen, wovon Sie reden. Mit 400.000 verkauften Programmen, die richtig freundlich zum Anwender sind.

Und mit einer CD-ROM zum Katalog, auf der Sie nicht nur Demos aller Programme, sondern auch das **LEXWARE-Programm „Kreditrechner" als Vollversion** vorfinden.
Lieber gleich anfordern – wegen des reißenden Absatzes!

Da bin ich doch gleich dabei:
Bitte senden Sie mir **kostenlos** Ihren Softwarekatalog und Ihre Demo-CD mit dem LEXWARE-Kreditrechner.

Firma 13603

Name/Vorname

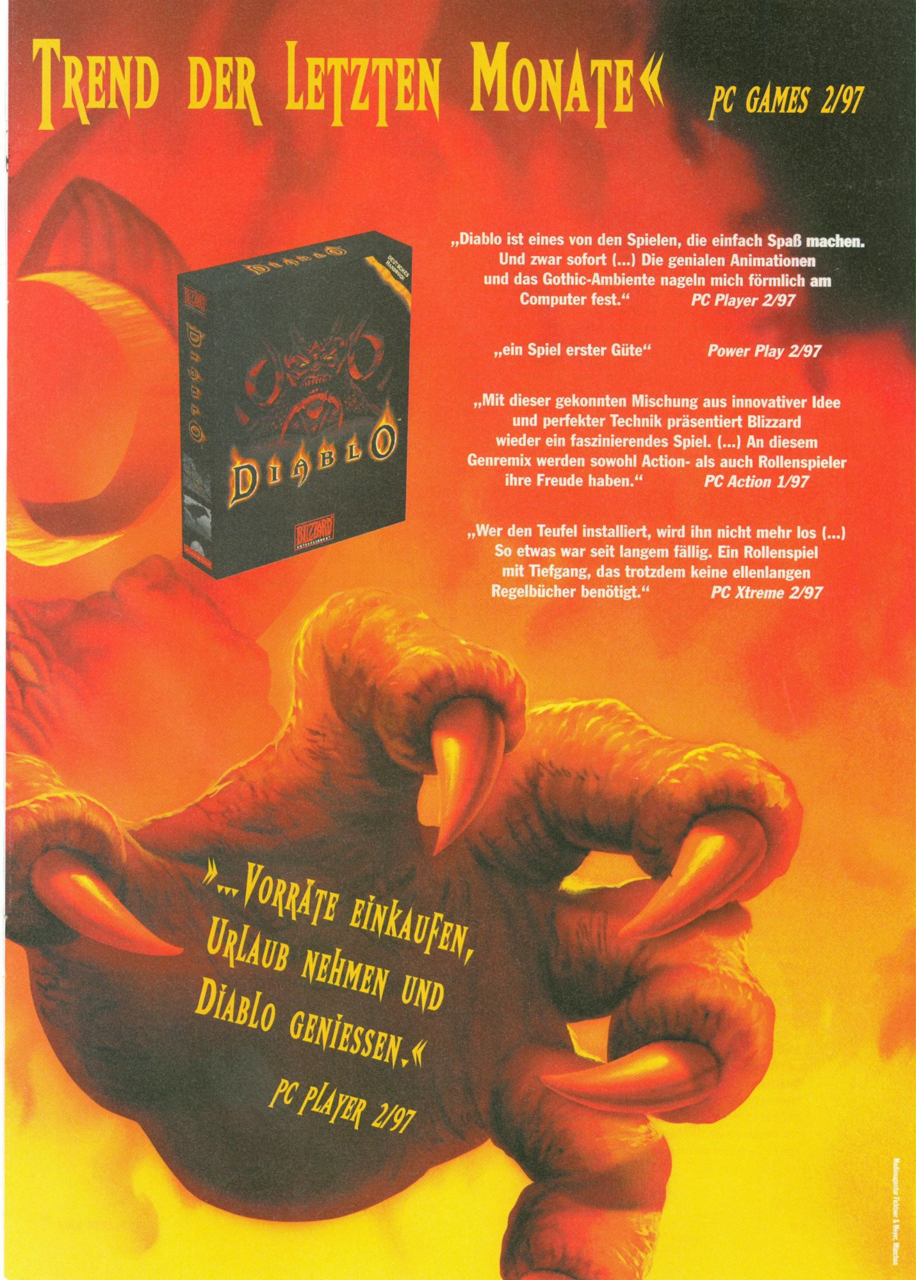
Straße

PLZ/Ort

LexWARE

Lexware GmbH
Kartäuserstraße 47
79102 Freiburg
Telefon: 07 61/3 87 72-0
Fax: 07 61/3 87 72-50
Internet: www.lexware.de


»DIABLO IST DER SPIELGEWORDENE
Erkunden und erforschen Sie ein mittelalterliches Dorf, das von dämonischen Mächten heimgesucht wird
Eindrucksvolle Grafiken schaffen eine finstere und schauerliche Atmosphäre
Mächtige Zaubersprüche wirken Wunder gegen die schrecklichen Kreaturen in Diablos Labyrinthen
BLIZZARD ENTERTAINMENT
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO



»Trend der letzten Monate«
PC GAMES 2/97
„Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort (...) Die genialen Animationen und das Gothic-Ambiente nageln mich förmlich am Computer fest.“ PC Player 2/97
„ein Spiel erster Güte“ Power Play 2/97
„Mit dieser gekonnten Mischung aus innovativer Idee und perfekter Technik präsentiert Blizzard wieder ein faszinierendes Spiel. (...) An diesem Genremix werden sowohl Action- als auch Rollenspieler ihre Freude haben.“ PC Action 1/97
„Wer den Teufel installiert, wird ihn nicht mehr los (...) So etwas war seit langem fällig. Ein Rollenspiel mit Tiefgang, das trotzdem keine ellenlangen Regelbücher benötigt.“ PC Xtreme 2/97
DIABLO
BLIZZARD
»...Vorräte einkaufen, Urlaub nehmen und Diablo geniessen.«
PC PLAYER 2/97

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★ ALEX: ★★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★★

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.

PLATIN PLAYER

Einen Platin Player erhalten nur absolute Ausnahmeprogramme.

PC PLAYER INDEX MÄRZ 1997

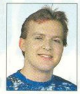
Auf der Index-Seite finden Sie eine Übersicht aller 39 Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben.


Jörg Langer


Monika Stoschek


Michael Schnelle


Roland Austinat


Alex Folkers

Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Seite
GOLD PLAYER NBA Live 97	Sportspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	66
Have a N.I.C.E. Day!	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	72
Project Paradise	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	92
Flying Corps	Simulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	80
Krush, Kill 'n Destroy	Strategiespiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	42
Flash Point Korea	Simulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	82
Sega Rally	Rennspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	74
Cave Wars	Strategiespiel	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★	52
City of Lost Children	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	102
NBA Hang Time	Sportspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	71
Seek & Destroy	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	96
SSN	Simulation	★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	84
Caveland	Wirtschaftssimulation	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	52
Drowned God	Adventure	★★★	★★	★★	★★★★	★★★	104
S.P.Q.R.	Adventure	★★★	★★★	★★	★★★★	★★	50
Age of Sail	Strategiespiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	62
NBA Jam Extreme	Sportspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★★	70
Slamtilt	Flippersimulation	★★	★★★	★★★	★★	★★★	118
Football Pro '97 Season	Sportspiel	★★	★★★	★★★	★★	★★	76
Private Eye	Adventure	★★	★★★	★★	★★★	★★	106
XS	Actionspiel	★★	★★★	★★	★★	★★★	50
A-10 Cuba!	Simulation	★★	★★	★★★	★★	★★	86
EF 2000 Tactcom	Simulation	★★	★★	★★★	★★	★★	85
Titanic	Adventure	★★	★★	★★	★★★	★★	108
Botsoccer	Sportspiel	★★	★★	★★	★★	★★	79
Flottenmanöver	Strategiespiel	★★	★★	★★★	★	★★	60
The Crow	Prügelspiel	★★	★★	★	★★	★★	116
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	★★	★★	★★	★	★	64
Magic: The Gathering	Strategiespiel	★★	★	★★	★	★★	56
Obsidian	Actionspiel	★	★★	★	★★	★★	95
Complete Davis Cup Tennis	Sportspiel	★	★	★	★★	★★	78
Qin	Denkspiel	★★	★	★	★★	★	115
Tailchaser	Geschicklichkeitsspiel	★	★★	★	★	★★	122
WWW In Your House	Sportspiel	★	★★	★★	★	★	120
Huygen_s Disclosure	Adventure	★	★	★	★	★★	112
Alive ... behind the Moon	Adventure	★	★	★	★	★	114
Angst	Actionspiel	★	★	★	★	★	100
Blue Ice	Adventure	★	★	★	★	★	110
Cluedo	Adventure	★	★	★	★	★	113



Strategiespiel für Fortgeschrittene

KRUSH, KILL 'N DESTROY

Endzeit, Echtzeit, Abkupferzeit: Schamlos kopiert »KKND« das große Vorbild »Command & Conquer«. Und macht trotzdem – oder gerade deshalb – einigen Spaß.



Unsere Kampfkrabben greifen todesmutig die grünen Verteidigungsstellungen an; darunter ein Spezialroboter.

Andere Hersteller erzählen Ihnen etwas von Parallelwelten, in denen aggressive Sowjet-Cyborgs auf gebeutelte Alliierten-Androiden losgehen? Lassen grünstichige Krummbeine auf heldenhafte Ritter treffen? Pummelige Roboter aus der Kanzel von Playmobil-Panzern fliegen? Schluß damit! Die australische Firma Beam Software hat für Electronic Arts »Krush, Kill 'n Destroy« entwickelt, ein Echtzeit-Strategiespiel, das sein absolut unglaubwürdiges Endzeitszenario mit der gebotenen Selbstironie verkauft. Nach Jahren der Dunkelheit kriechen die bleichhäutigen Survivors aus ihren Bunkern und Höhlen hervor, um sich die Erde erneut untertan zu machen. Oder zumindest die paar kargen Ödlandfetzen, die nach den atomaren Blitzgewittern noch übrig sind. Doch eben jene Oberfläche wird schon von den Mutanten beansprucht. Das sind Menschen und andere Lebewesen, die sich zulange ohne Lichtschutzfaktor 1000 die netten Pilze am Horizont angeschaut haben. Fortan überrollen riesige Panzer schmächtige Mutanten, um kurz danach von raketenbewehrten Godzilla-Krabben gegrillt zu werden.

Wie es für Echtzeit-Strategie üblich ist, steuern Sie beide Seiten. Nicht gleichzeitig natürlich, sondern in zwei Kampagnen zu je 15 Missionen. Dazu kommen zehn spezielle Mehrspielerkarten. Die Truppentypen ähneln sich weniger als Orks und Menschen bei »Warcraft 2«, sind aber längst nicht so variantenreich wie die von »Red Alert«. Auf Videos wurde kein sonderlicher Wert gelegt, Sie sehen vor jeder Mission den immer selben Bildschirm. Linksoben erzählt einer von vier Schauspielern, um was es im nächsten Einsatz geht. Rechts davon laufen zynische Kommentare und bezugslose Äußerungen der »Jungs von der Nachrichtenzentrale« durch. Im unteren Bereich des Schirms werden zusätzliche »Bildinformationen« vermittelt, etwa berstende Vektorschädel oder durchlöcherte Smileys. Verpaßt man bei all der Ablenkung den eigentlichen Auftrag, kann man sich seine Aufgabe noch mal als kurzen Text anzeigen lassen: Vernichte alle Feinde, schütze den Konvoi, erledige den gegnerischen Häuptling – das Übliche eben. Mit sonstigen Optionen knausert das Programm, so vermissen Genrekenner einen Geschwindigkeitsregler.

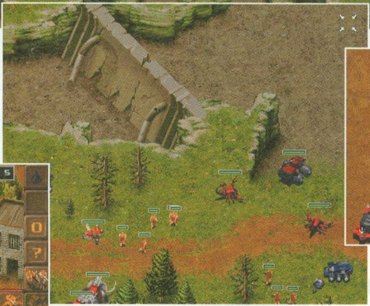


Luftangriffe helfen vor allem gegen große Ansammlungen von Gegnern.

Die Präsentation schlägt auf den ersten Blick die von Red Alert. Da gibt es Felsbrücken, die über einen Teil der Karte reichen (die man aber nicht betreten kann), Hochhausruinen ragen schief in den Himmel. In Flüssen spiegeln sich Uferstreifen oder Klippen. Allerdings bewegt sich auf der Karte kaum etwas, Bäume fangen kein Feuer, allenfalls Explosionen lassen kleine Krater zurück. Man bekommt nicht die vielen kleinen Details geboten, die das Original »Command& Conquer« so beliebt machen. Die beiden Kriegsparteien könnten unterschiedlicher kaum aussehen. Während die Survivors mehr oder weniger handelsübliches Gerät auffahren, setzen die Mutanten auf hochgerüstete Kriegselefanten, Wolfsreiter und Killerkrebse. Die Sichtregeln orien-



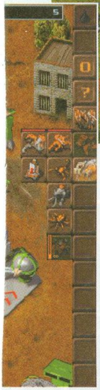
Die Einsatzbesprechungen sind sehr schlicht gehalten.

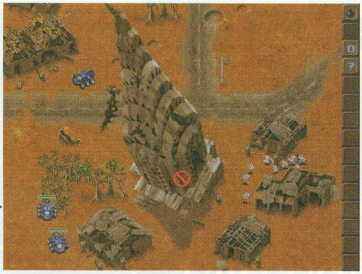


▲ Die Landschaft enthält immer wieder spezielle Objekte wie diese Staumauer, die jedoch als reine Hindernisse fungieren.



Mehrere blaue Saboteure dringen in einen roten Förderturm ein und sprengen ihn.



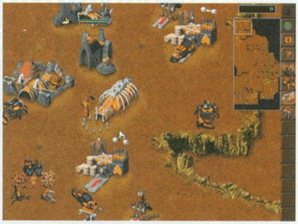


Dieser Wolkenkratzer wirkt beeindruckend, verdeckt aber nur die Sicht. ▶

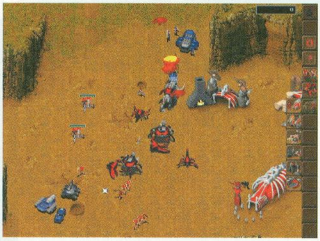
tieren sich am mittlerweile veralteten Prinzip »einmal aufgeklärt, immer aufgeklärt«. Dafür wirken Felsen und Bäume tatsächlich als Hindernisse beim Feuern. Um von einer Klippe auf unten positionierte Gegner zu schießen, muß ein Infanterist bis an den Rand der Anhöhe marschieren.

Im Kampf hat jeder Truppentyp nur eine Waffe, allerdings dürfen die meisten Fahrzeuge Infanteristen kurzerhand überfahren. Techniker reparieren Gebäude, Saboteure zerstören feindliche Gemäuer, nachdem sie die fest installierten Verteidiger ausgeschaltet haben. Durch mehrere Abschüsse steigen einzelne Kampfeinheiten im Rang, was durch eine blaue Umrandung ihrer Hitpoint-Anzeige verdeutlicht wird. Fortan sind sie treffsicherer und schwerer zu besiegen. Wechselt die Umrandung zu Rot, hat der Trupp den Elitestatus erreicht. Spätestens jetzt lohnt es sich, ihn aus dem Gefecht zu ziehen und zu reparieren. Erfahrene Infanteristen heilen sich sogar selbst, wenn sie eine Weile in Ruhe gelassen werden. Ferner helfen drei Geschütztürme bei der Verteidigung, die man jedoch nur in der Nähe von Bohrtürmen aufstellen darf. Auf jeder Seite gibt es neun Fahrzeuge und acht Infanterieklassen, in verlassenen Depots stößt man ab und an auf drei Robotertypen, die besonders kampfkräftig sind. Gegen stationäre Gegnermassen hilft ein teurer Luftangriff.

Jedes Szenario beginnt mit einer vorgegebenen Streitmacht. Wenn Sie eine Basis bauen können, suchen Sie sich ein lauschiges Plätzchen und klappen den »Außenposten« (Survivors) beziehungsweise die »Klanhalle« (Mutanten) aus. Die Gebäude haben zwar auf beiden Seiten andere Namen und Grafiken, erfüllen aber fast dieselbe Funktion. Die beliebte Ressourcen-Sucherei wurde nicht vergessen; bei KKND dreht sich alles ums Öl, dessen Fundorte durch schwarze Pfützen zu erkennen sind. Also bauen Sie flugs eine Fabrik und in



Eine ausgebaute Basis der Mutanten. In der Mitte sehen Sie die Klanhalle, rechts die Übersichtskarte.



Die wenigen Infanteristen gehen bei diesem Scharmützel inmitten der Kampfkolosse unter.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Es ist schon wirklich komisch, daß angesichts der Menge an Echtzeit-Strategiespielen fast keine schlechten Vertreter dieser Gattung existieren. So macht mir auch KKND einigen Spaß. Okay, das Rad hat Beam Software wahrlich nicht neu erfunden, das Hintergrundszenario wirkt arg ausgelutscht. Dennoch gefällt mir die Endzeitatmosphäre, vor allem der manierlichen Grafik wegen. Nett auch, daß sich die Entwickler nicht allzu ernst nehmen und in die Missions-Briefings einige Gags eingebaut haben.

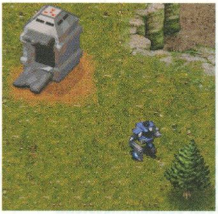
Allerdings erhält die Anfangseuphorie so ab der vierten Mission einen dicken Dämpfer. Kaum hat man seine Basis errichtet, strömen die Gegner in Scharen heran und lassen dabei kaum Zeit zum Überlegen. Ein Fehler in der Aufbauphase und der Einsatz ist verloren. Manchmal ist mir der Zufallsfaktor ein wenig zu hoch. So habe ich dasselbe Gefecht mit der gleichen Taktik ungefähr genauso oft gewonnen wie verloren. Dafür ist die Steuerung sehr übersichtlich. Die Produktion bestimmter Einheiten kann ich vorgeben; häufig benötigte Truppen werden non stop hergestellt. Unterm Strich ist Krush, Kill 'n Destroy kein Ersatz für Warcraft 2 oder Red Alert. Eifrige Echtzeitfans auf der Suche nach neuen Schlachtfeldern werden den Seitensprung nicht bereuen.


PC CD-ROM
Komplett in deutsch!
SECRETS OF THE LUXOR
Lösen Sie das Rätsel einer unvorstellbaren Macht aus der Vergangenheit – sonst hat die Erde keine Zukunft.
Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Pyramide von Luxor: Längst vergessene Labyrinthe, mysteriöse Rätsel und tödliche Fallen lauern auf Sie.
Enträtseln Sie die Geheimnisse von Raum und Zeit: 300 Jahre in der Zukunft müssen Sie einen Wahnsinnigen davon abhalten, die Sonne zu zerstören!
Atemberaubende 3-D-Darstellungen und actiongeladene Filmsequenzen versetzen Sie in eine Welt jenseits Ihrer Vorstellungskraft.
Gratis-Demo-CD-ROM anfordern! Per Telefon 0180/532 36 63, per Fax 0180/532 36 69, oder per e-Mail www.funware.de oder Coupon ausfüllen und an FunWare, Postfach 70 16 47, 22016 Hamburg senden.
PCP 3/97
Name
Vorname
Strase/Nr.
PLZ/Ort
Telefon
Fax
E-Mail
FUNWARE
www.funware.de

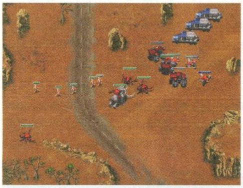


dieser ein Bohrfahrzeug. Das bummelt nun zur nächsten Ölpfütze und wandelt sich dort in einen Förderturm um. Jetzt noch schnell ein Kraftwerk in die Landschaft gestellt, schon verkehrt ein Tanklaster zwischen den beiden Punkten und erhöht Ihr Geldkonto. Lassen Sie sich vom Begriff »Kraftwerk« nicht täuschen – um die Stromversorgung müssen Sie sich keine Gedanken machen. Die beiden letzten Gebäude sind die Werkstatt zur Reparatur angeschlagener Fahrzeuge sowie das Forschungslabor.

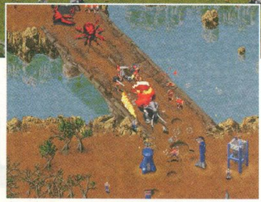
In diesem Labor wird nun keinesfalls nach genmanipulierten Tomaten geforscht – wozu auch, die laufen vermutlich sowieso gerade am Eingangstor vorbei. Vielmehr dient die Einrichtung zum Upgraden von Außenposten, Fabrik und Werkstatt. Eine Stufe-2-Fabrik kann beispielsweise Flammenwerfer-Buggies konstruieren, eine Stufe-3-Werkstatt repariert effizienter. Beim Aufwerten des Außenpostens werden bessere Infanterietypen und – in zwei Stufen – die Übersichtskarte zugänglich. Das Forschen betrifft immer nur ein Gebäude. Sie können zwar durchaus zwei Außenposten haben, doch nur im aufgewerteten lassen sich zum Beispiel Scharfschützen rekrutieren. Komfortablerweise darf man gleichzeitig nicht nur verschiedene Truppenarten anwerben, sondern auch mehrere des gleichen Typs. So können Sie etwa auf einen Schlag vier Saboteure und drei Scharfschützen bestellen, die dann nacheinander ins Freie gestiefelt kommen – das spart Zeit und Nerven. Leider ist das restliche Interface nicht so gut gelungen. So gibt es keine Möglichkeit, automatisch auf eine bereits ausgewählte Gruppe zu zentrieren – lästiges Suchen ist angesagt. Um die Typbezeichnung eines Trupps oder Gebäudes zu erfahren, müssen Sie erst rechts das Fragezeichen-Icon anklicken und dann zurück zur unbekannten Einheit fahren. Auch andere Komfortfunktionen fehlen – Hauptquartier anspringen, Gruppe zerstreuen, alle Einheiten auf dem Bildschirm anwählen. Man könnte das als Kleinigkeiten abtun, doch bei einem Echtzeitspiel ist die Bedienungsfreundlichkeit entscheidend.

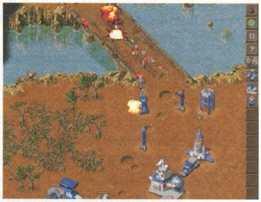


Dieser Bunker hat einen Spezialroboter freigegeben.



Wir greifen drei gegnerische Tanklaster an, vornweg drei Veteranen-Einheiten (blau umrandet).







Drei Geschütztürme wehren an einer Brücke die angreifenden Mutanten ab.

Der Computer ist aufgrund seiner Materialüberlegenheit ein schwerer Gegner. Wie bei Red Alert macht er Ihnen mit regelmäßigen Großangriffen zu schaffen. Die Computertruppen verfolgen jedoch geistlos ein einmal anvisiertes Ziel, was sich herrlich ausnutzen läßt. Auch überfährt der virtuelle Rivale nicht absichtlich Ihre Infanteristen. Andererseits ziehen sich die PC-Truppen zurück, wenn sie angeschlagen sind. Auch Ihre eigenen Soldaten reagieren recht eigenständig, was sich vor allem im Mehrspielermodus bemerkbar macht. Dieser krankt jedoch an den allzu freizügig verteilten Ölreserven – heftige Massenschlachten nach längerer Aufbauphase sind die Folge. **(la)**

JÖRG LANGER ★★★

Das Lob des Kollegen Schnelle bezüglich der Steuerung kann ich so nicht teilen. Natürlich, das parallele Rekrutieren mehrerer Kampfeinheiten ist äußerst praktisch. Doch was bringen mir diverse Gruppen, wenn sich bei ihrem Aufruf der Bildschirm nicht auf sie zentriert? So muß ich umständlich herumscrollen, bis ich sie finde. Ein Echtzeitspiel ohne variablen Zeitablauf sollte man weltweit verbieten lassen – herrje, nicht jeder will am Feierabend oder Wochenende Hektik pur! Der Computergegner agiert ausgesprochen dämlich, die Qualität der Missionen haut mich nicht vom Feldherrnsessel.

Und nun muß ich Ihnen etwas gestehen: Zwei Tage lang hat mich KKND gefesselt. Die Grafik wirkt schnuckelig, das Szenario angenehm verrückt. Die wenig aufwendigen Videos stören mich nicht die Bohne, auf das Spiel kommt es an. Doch leider verliert just dieses schnell an Reiz, da man bald alle Kampfeinheiten gesehen hat. Während es bei Red Alert auf das Zusammenwirken diverser Waffengattungen ankommt, kann ich mich bei KKND mit den jeweils besten begnügen. Im späteren Verlauf kaufe ich nur noch Superpanzer und Raketenwerfer (beziehungsweise die Pendants auf der Mutantenseite), das genügt. Der Basisbau stellt aufgrund der wenigen Gebäude auch keine Herausforderung dar. KKND ist keinesfalls schlecht und auch nicht zu einfach, für meinen Geschmack jedoch zu simpel gestrickt.

KRUSH, KILL `N DESTROY

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem); bis Acht (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Die Konkurrenten

DIE RUHMREICHEN SECHS

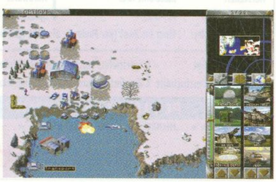
Mit »Krush, Kill 'n Destroy« fährt ein weiteres Programm auf der Schiene, die seit »Command & Conquer« Erfolg zu garantieren scheint. Wir haben die sechs besten aktuellen Genrevertreter zusammengestellt.

Was anno 1992 bei »Dune 2« noch eine echte Rarität war, hat sich mittlerweile zum eigenen Genre gemausert: die Echtzeit-Strategie. Lange gab es mit Westwood und Blizzard nur zwei Firmen, die in diesem Bereich miteinander konkurrierten. Doch der Erfolg von »Command & Conquer« und »Warcraft 2« überzeugte auch andere Hersteller, eigene Varianten auf den Markt zu bringen. Pünktlich zur Veröffentlichung von »KKND« ziehen wir eine Zwischenbilanz. Wir ordnen aktuelle Echtzeit-Programme nach ihrer Qualität und verraten Ihnen die wichtigsten Fakten.

1. C&C 2: RED ALERT

Größtes Plus: Nachwachsender Schatten
Größtes Manko: Befehlsverweigerungs-Bug

Westwoods »C&C 2: Red Alert« hält die Vormachtstellung im Strategiesektor inne: Kein Konkurrent bietet gleichzeitig eine derartige Detailfülle, gelungene Bedienung, Vielfalt der Einheiten und Übersichtlichkeit. Als Sowjetgeneral oder Alliierter treten Sie mit Ihren Truppen an, bauen Basen, führen Luftangriffe durch oder zetteln Seeschlachten an. Dank vieler möglicher Strategien und dem kaum zu beschreibenden Miniaturwelt-Flair ist es eines der besten Multiplayer-Spiele überhaupt. Auch der Solomodus wartet mit mehr Abwechslung auf als die meisten Mitbewerber.
Gerade bei sehr guten Programmen machen sich die wenigen Fehler stärker bemerkbar. So erweist sich der nachwachsende Aufklärungsschatten als nutzlos, wenn der alliierte Spieler seinen Aufklärungssatelliten in den Himmel schießt. Ärgerlich auch das sporadische, willkürliche Stehenbleiben von Einheiten beim Verfolgen von Gegnern. Zudem ist die deutsche Version nicht sonderlich gelungen. Das Hitler-Double wurde weggeschnitten, Stalin darf weiter genüßlich an seiner Pfeife ziehen. Viele Stimmen klingen gleich, den russischen Akzent der Sowjetseite hat man schlichtweg unterschlagen. Dazu kommen die üblichen Einschränkungen wie das Umdeklarieren der Infanteristen zu Cyborgs. Der dritte Teil ist zwar noch lange nicht in Sicht, doch schon im März soll die Missions-CD »C&C 2: Gegenangriff« erscheinen. Westwood verspricht 16 weitere Solo- und zahlreiche Mehrspielermissionen; neue Einheiten oder Videos wird es keine geben.



Red Alert: Der nachwachsende Schatten ist besser als jeder »Schlachtnebel«.

2. COMMAND & CONQUER

Größtes Plus: Wechselwirkungen der Einheiten
Größtes Manko: Orientierungslosigkeit der Ernter

Jeder kennt das Prinzip von »Papier, Schere, Stein«. Übertragen auf Strategiespiele bedeutet es, daß die Stärke der Kampfeinheiten nicht absolut ist, sondern relativ. Es hängt also davon ab, wer gegen wen kämpft. Ein Infanterist mit Raketenwerfer ist gegen Panzer gut, gegen die (eigentlich schlechteren) Gewehrsoldaten hingegen chancenlos. Während Dune 2 schon mit diesem System geliebäugelt hatte, brachte es der Nachfolger Command & Conquer voll zur Geltung. Deshalb gibt es nicht die beste Kampfeinheit, sondern allenfalls erfolgreiche Kombinationen verschiedener Truppen. Das heißt nicht, daß Command & Conquer perfekt wäre: Wer zu Beginn die konventionelle der beiden Kriegspartien, die GDI, übernimmt, kann durch ausschließlichen Bau von Panzern den Gegner meist niederringen, bevor der seine Verteidigung aufgebaut hat. Besonders tödlich ist auch ein frühzeitig per Helikopter eingeschleuster Ingenieur, der den gegnerischen Bauhof einnimmt.
Selbst anderthalb Jahre nach der Veröffentlichung streiten sich die Fans noch, ob nun GDI oder die Bruderschaft von NOD die besseren Karten hat. Westwood selbst favorisiert die Bruderschaft, die vor allem in Sachen Verteidigung und Ausfälle stark ist. Die zweite Streitfrage ist, wieso die Tiberium-Ernter derart dämlich geraten mußten. Im Gegensatz zum zweiten Teil gibt es noch keinen Landkarten-Editor. Dafür entschädigt die vom Schwierigkeitsgrad her recht hoch angesetzte Erweiterungs-CD »C&C: Der Ausnahmezustand«.



Command & Conquer: Dieses Programm begründete den Echtzeit-Boom.

3. WARCRAFT 2

Größtes Plus: Vielfalt der Zaubersprüche
Größtes Manko: »Masse statt Klasse«-Prinzip

Der härteste Verfolger der C&C-Reihe ist Blizzards Schlacht zwischen Menschenrittern und fiesen Orks. Während der erste Teil eine offensichtliche Dune-2-Kopie war, bot Warcraft 2 viele eigenständige Ideen. Dazu gehörten nicht nur Äußerlichkeiten wie die erstmalige Verwendung von Super-VGA-Grafik bei einem Echtzeit-Strategiespiel, sondern auch der berühmt-berüchtigte »Schlachtnebel«. Während es bei C&C nur zwei Kartenmodi gibt – unbekanntes (schwarzes) Gebiet und bekanntes – sind es bei Warcraft 2 drei: Ein Grauschleier überdeckt Flächen, die man zwar schon erkundet hat, die aber nicht mehr in Sichtweite eines eigenen Gebäudes oder

Special



Warcraft 2: Die Referenz in Sachen Fantasy-Schlachten.

Trupps liegen. Was sich auf dem Papier gut anhört, wirkt sich spielerisch weniger vorteilhaft aus. Die Sichtradien sind generell zu gering, gerade in der ersten halben Stunde einer Schlacht hat man kaum Chancen, einen gegnerischen Großangriff vorauszusehen. Das frühzeitige Aus ist die Folge. Später stellt man dann an wichtigen Stellen alle paar Meter Späher auf. Das ist genauso umständlich wie das Nachrekrutieren von Truppen, bei dem man erstmal eine Kaserne finden und anklicken muß. Zum Vergleich: Bei C&C können Sie jederzeit auf eine Leiste am rechten Bildschirmrand klicken, um eine Einheit zu kaufen.

Trotz solcher Mängel spielen sich bei Warcraft 2 spannende Fantasy-Schlachten mit zahlreichen Zaubersprüchen, Einheiten-Upgrades und anderen Schmankerln ab. Der beiliegende Editor erlaubt es, eigene Karten und Szenarios zu entwerfen. Besonders empfehlenswert ist die Erweiterungs-CD »Dark Portal«, welche zehn äußerst starke Einzelfiguren und schwierige Missionen einführt.

4. WAR WIND

Größtes Plus: Heranbilden einer Kerntruppe
Größtes Manko: Truppen-Upgrades zu einfach

SSI ist die wohl bekannteste Strategiespiele-Firma. Trotzdem wurde es Ende 1996, bis die Experten ihre eigene Echtzeit-Variation ins Rennen schickten. Wie nicht anders zu erwarten, ist »War Wind« das bislang optionsreichste Genrekind – sofern man damit die Befehlsmöglichkeiten und das Aufwerten von Truppentypen meint. Die vier Völker von War Wind sehen grafisch jeweils anders aus und unterscheiden sich natürlich in den Kampfwerten, doch spielerisch ändert sich nicht übermäßig viel. Allenfalls die Missionsziele wechseln: Die Tha'Roon führen Vergeltungsaktionen durch, die Shama'Li sind eher friedvoller Natur. Ähnlich wie bei Warcraft 2 lassen sich Kampfeinheiten upgraden. Aber nicht etwa alle auf einen Schlag – statt dessen bildet man seine »Bauern« fort, etwa zu Kriegern oder Druiden. Nach strengen Regeln lassen sich diese Spezialisten dann nochmals weiterbilden, und sogar eine Eliteeinheit mustern. Neben differenzierten Einsatztypen und einigen netten Magietricks freuen sich Profis vor allem über die »Kernarmee«. Wie beim hauseigenen »Panzer General« darf man einige Kampfeinheiten und deren Ausrüstung von Szenario zu Szenario mitnehmen, so daß man bald über eine schlagkräftige Garde verfügt. Dank eines sehr guten Editors können Sie sich nicht nur eigene Karten oder Vernichte-alles-Szenarios zimmern, sondern differenzierte Missionsziele an die bis zu acht Parteien verteilen. Das sorgt für interessante Multiplayer-Kämpfe – solange sich die Beteiligten nicht an der etwas biederen technischen Umsetzung stören.



War Wind: Profikost mit starkem Mehrspielermodus.

5. Z

Größtes Plus: Trennung von Robotern und Vehikeln
Größtes Manko: Starke Zufälligkeit der Kämpfe

Was sich bei Bitmap Brothers' Z zunächst toll anhört – dynamische Schlachten ohne festen Frontverlauf, eigenständig agierende Einheiten und intelligenter Computergegner – relativiert sich in der Praxis schnell. So vergeuden die Roboter lieber Handgranaten zum Sprengen, anstelle ein Hindernis einfach zu umgehen. Oft nimmt ein Panzer nicht den Weg, den man eigentlich möchte. Der Computer ist wie üblich nur dann richtig gefährlich, wenn er die Materialüberlegenheit hat.

Sehr gut ist hingegen die Trennung zwischen Robotern und Fahrzeugen. Die mechanische Infanterie dient als Besatzung und kann aus dem Steuersitz geschossen werden. Ressourcen wie bei der Konkurrenz gibt es keine, statt dessen dauert der Bau einer Einheit eine von der Zahl der kontrollierten Schlachtfeldsektoren abhängige Zeitspanne. Deshalb ist es wichtig, möglichst schnell möglichst viele Sektoren einzunehmen. Wer dabei Pech hat (Stichwort »zufällige Kampfergebnisse«), gerät unweigerlich ins Hintertreffen. Dennoch entfaltet das in Knuddelgrafik gehaltene Action-Strategiespiel einen ganz eigenen Reiz, vor allem bei Multiplayer-Partien auf absolut symmetrisch ausgelegten Schlachtfeldern.

Z: Das actionbetonte Spiel ist wegen des Eigensinns seiner Truppen umstritten.



6. KRUSH, KILL 'N DESTROY

Größtes Plus: Veteranen- und Elitetruppen
Größtes Manko: Benutzer-Interface zu umständlich

Den genauen Test von »Krush, Kill 'n Destroy« haben Sie gerade erst gelesen. Von allen Mitbewerbern erinnert es am stärksten an das große Vorbild Red Alert, was grafische Darstellung und Steuerung betrifft. In einem Punkt ist es sogar besser: C&C 2 erlaubt nur den Bau jeweils eines Truppentyps derselben Klasse (Infanterie, Panzer, Flugzeug) gleichzeitig. Bei KKND hingegen darf man nicht nur alle Kampfeinheiten parallel rekrutieren, sondern beispielsweise auch mehr als nur einen Raketenpanzer in Auftrag geben. Doch ansonsten ist die Bedienung unverständlicherweise nur mäßig gelungen, was einigen Spielspaß kaputt macht.

Inhaltlich kümmert sich KKND um Science-fiction-Kämpfe. Die Missionsbeschreibungen werden nicht so aufwendig präsentiert wie bei Red Alert, dafür ist der aus allen Texten triefende Zynismus eine erfrischende Alternative zu den eher ernsthaften Konkurrenten. Kein Hit, aber ein solides Echtzeitspiel für Zwischendurch. (la)



KKND: Der C&C-Klon bietet komfortables Rekrutieren, aber nur ein mäßiges Interface.


PROJECT
PARADISE
IN DER FINSTERNIS EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT
LAUERT DAS TÖDLICHSTE ALLER GEHEIMNISSE...
OUT NOW
LICHT
ACTION
STRATEGIE
HOFFNUNG
3D-REALTIME SPIN
VERNICHTUNG
ADVENTURE
ROLLENSPIEL
DUNKELHEIT
BETRETEN SIE EIN NEUES
IKARION
IKARION SOFTWARE GMBH
BAHNHOFSTR. 18-20 · D-52064 AACHEN
TEL 0241-470 150 · FAX 0241-470 15 25
INTERNET: HTTP://WWW.IKARION.COM
E-MAIL: INFO@IKARION.COM
PROJECT PARADISE WURDE ENTWICKELT VON SOFT ENTERPRISES




ICH KANN DICH TROTZDEM NICHT



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

XS

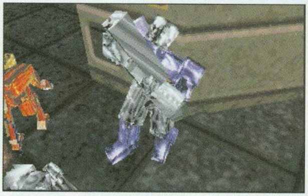
Bis zum Exzeß belasten Spielehersteller derzeit die Kräfte von Actionfreunden. Kein Wunder, daß SCI auf die Idee kam, sein neuestes Werk mit einem entsprechenden Titel zu versehen.



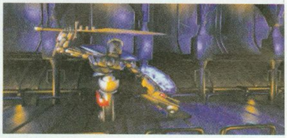
Dem Gegner Auge in Auge gegenüber: Hier ist es der doppelköpfige Blake Wraith.

Wo die Konkurrenz noch krampfhaft um so etwas wie eine »gute Story« bemüht ist, geht es bei »XS« flott zur Sache: Sie verkörpern in diesem Actionspiel einen Gladiator des 21. Jahrhunderts, der sich schwerbewaffnet durch diverse labyrinthartige 3D-Arenen ballert und dort sämtliche Gegner plattmacht. Und das alles nur, weil ein Kumpel im Intro behauptet, Mitmachen und Gewinnen sei enorm lukrativ.

Die per Tastatur gesteuerte Spielfigur verfügt über das genreübliche Bewegungsrepertoire (inklusive Springen und Ducken). Von der standardmäßigen Ich-Perspektive können Sie auf eine Außenansicht umschalten. Letztere taugt allerdings auf längere Zeit wenig, da beim Umschalten der Blickwinkel die Spielfigur verzögert im Bild erscheint. Auch eine Rückansicht, sowie Schauen und Zielen per Maus ist möglich. Die Gladiatorengemeinde erweist sich als illustres Völkchen, das ein wenig an die Barbesucher von Mos Eisley im ersten Star-Wars-Film erinnert. Vom fiesen Roboter mit Kettenrädern statt Beinen bis zur katzenhaften Amazone ist so ziemlich alles geboten. Die Wahl der Waffen hat einiges Gewicht. Einem beweglichen Gesellen wie dem fledermausartigen »Ziggy« ist mit dem Granatwerfer schwerer beizukommen, als mit einem leichten Maschinengewehr. Einen Kleiderschrank wie »Grizzly Wilde« hingegen dürften Sie damit kaum verwunden. Die im Handbuch beschriebene Datenbank mit genauen Infos zu jedem Fighter als Hilfestellung fehlte in der getesteten deutschen Version allerdings. Also stürzen Sie sich so ins Getümmel, natürlich nicht ohne sich vorher kostenlos im Waffenlager zu bedienen. Dort bestücken Sie beide Hände mit Wummen und dürfen außerdem noch ein paar Handgranaten oder Minen einstecken. Ihr Arsenal können Sie im Spielverlauf weiter ausbauen, indem Sie Eliminierten ihre Waffen abnehmen und das aufsammeln, was zerschossene feindliche Drohnen zurücklassen. Ab und zu liegt Brauchbares auch einfach so zum Mitnehmen herum. Je nach Schwierigkeitsgrad konzentrieren sich die Angriffe der anderen Gladiatoren mehr aufeinander oder auf Sie. In der leichtesten der drei Stufen steht eine kleine Level-Übersichtskarte zur Verfügung, die im ausblendbaren Head-up-Display erscheint. Die roten Punkte, welche


Sie sehen hier unseren Gladiator in Außenansicht.

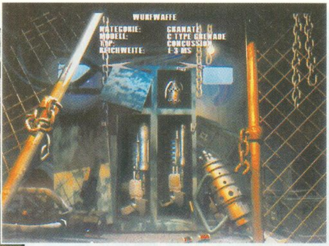



Einige Ihrer Rivalen lernen Sie schon im Vorspann kennen, den Rest kurz vor Betreten der Arena.

Spiele-Test

MONIKA STOSCHEK ★★★

Wenngleich es sich um das x-te 3D-Actionspiel handelt, hat XS zumindest eine akzeptable Präsentation und Technik zu bieten. In deren vollen Genuß kommen Sie allerdings nur, wenn Sie den empfohlenen Pentium/133 besitzen. Zwar wirkt die Spielgrafik stellenweise etwas pixelig, aber die Charakteristika der bemüht abwechslungsreich gestalteten Gegner bleiben erkennbar. Die Idee, ihnen eine richtige Identität zu geben und sie mit individuellen Stärken und Schwächen auszustatten, ist nett. Um so unverzeihlicher dagegen, daß die Kämpferdatenbank in der deutschen Version wegfiel. In der englischen Fassung brachte einem diese alle Gladiatoren samt Sprachausgabe viel näher und sorgte für Atmosphäre. Da sind die Miniportraits in den Rendersequenzen vor Levelbeginn nur ein schwacher Trost. Die (vom Hersteller) vielgepriesene KI besteht in erster Linie darin, daß die Gegner zur Abwechslung auch mal das Weite suchen oder sich von hinten anschleichen. Ansonsten gilt auch hier: draufhalten, was das Zeug hält. Das ist auf schwächeren Pentiums nicht ganz so einfach, da hier das Fadenkreuz oft zäh reagiert. Wenn sich nach Treffern der Bildschirm rot färbt, wird das Ganze um so unübersichtlicher, je mehr Rivalen nähergekommen sind. Deshalb machte mir der Wettbewerb mehr Spaß als die anderen beiden Modi.



In der Waffenkammer gibt es nicht nur Wurfgeschosse, sondern auch Granatwerfer oder Sturmgewehre.

die Angreifer markieren sind allerdings winzig. Sie eignen sich somit nur zur Orientierung, aus welcher Richtung Gefahr naht. Die Schlachten toben in dreierlei Modi: Im Wettbewerbsmodus erwarten Sie in zwanzig Arenen (wie etwa eine Gruft oder eine Zitadelle) je drei Gegner. Anfangs sind alle Kombattanten durch ein Energieschild geschützt, das nach schweren Treffern jedoch nachläßt, bis es gänzlich erlischt. Sollte das bei Ihnen passieren, müssen Sie es nochmal versuchen. Sind alle anderen ausgeschaltet, gelangen Sie ins nächste Level, wobei gefundene Waffen in Ihrem Besitz bleiben. Laut Handbuch darf im sogenannten Grollmodus erst mitmachen, wer im Wettbewerb mindestens einen Recken besiegt hat. In unserer Version konnte jedoch auch ein völlig unbeschriebenes Blatt in diesem Modus mitgrollen, wenn auch nur im ersten Szenario. Bis zu sieben Widersacher dürfen Sie für einen Abschnitt aussuchen. Bereits absolvierte Welten können hierbei angewählt werden. Im Netzwerk suchen sich die Teilnehmer ihren Favoriten aus und treten in einer der zwanzig Arenen jeder gegen jeden an. Bei fehlenden menschlichen Mitspielern können computergesteuerte Gladiatoren hinzugenommen werden. (ms)



Das Textfenster meldet Erfolge beim Sammeln und Jagen.



Rechts oben wird stets das jeweilige Symbol Ihres Feindes eingeblendet.

XS

Hersteller:	SCI	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	gut

PC PLAYER PERSONALITY

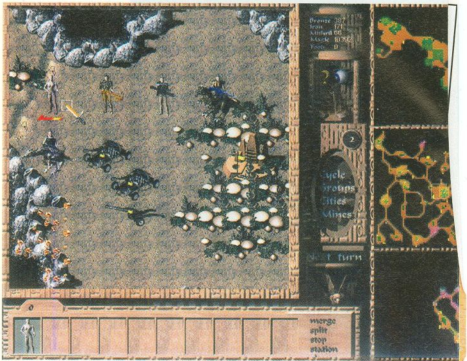
JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

CAVE WARS

Ab in den Untergrund: Im Stil von »Warlords 2« jagen sich Trolle und andere Märchenrassen durch fünf übereinander liegende Höhlenebenen und mehrere Entwicklungsstufen.



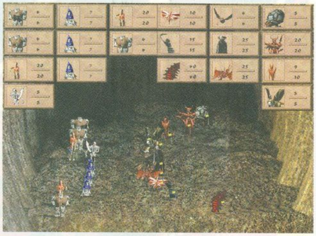
Die Bewaffnung zählt: Der erste Soldat (von links) hat keinerlei Ausrüstung, der zweite eine Bronzearmbrust, Kandidat 3 ein Eisengewehr und Nummer 4 sitzt stolz mit seiner Mithril-Waffe auf einem Reit-Dino.

Die Vorgeschichte zu »Cave Wars« ist überaus blutig. Acht Rassen wurden, durch Außerirdische von der Oberfläche vertrieben, zu Unterirdischen. Bei einer großen Konferenz zwecks Rückeroberung der alten Heimat gehen die haßerfüllten Abgesandten aufeinander los. Und kurz darauf deren Völker: Die aggressiven Gakkar betrachten die Lieder der feigen Namarie als kriegerischen Akt, Menschen fallen über Trolle her, die Bergbui (lebende Felsbrocken mit vermutlich alpenländischer Abstammung) verkloppen die Zwerge, und das rattenähnliche Tarchon-Volk hat es auf die Advari-Würmer abgesehen. Der Spieler übernimmt eines dieser Völker, die selbstverständlich ureigene Stärken, Schwächen und Spezialfähigkeiten à la »Schleichen« aufweisen. Die vier Gegner werden auf Wunsch vom Computer gesteuert.

Das Spielfeld von Avalon Hills »Warlords 2«-Klon besteht aus fünf Ebenen. Über Leitern sind die Geschosse miteinander verbunden, so daß Angriffe nicht nur aus den vier Himmelsrichtungen drohen, sondern auch von oben und unten. Zu Beginn beherrscht zum Glück keine Partei sonderlich mächtige Zaubersprüche, deshalb sind in dieser Phase die wenigen vorgegebenen Aufgänge die einzigen Verbindungen. Wie von einer unterirdischen Welt nicht anders zu erwarten, gibt es in den Höhlengängen außer Gestein nur Ödland und pilzbewachsene Flächen; letztere dienen Städten als Nahrungsquelle. Im Gestein befinden sich häufig Bronzevorkommen (gelb), wesentlich seltener Eisenadern (grau) und nur vereinzelt das kostbare Mithril (blau). Um an die Bodenschätze heranzukommen, läßt man ein Ingenieurfahrzeug das »darüber« befindliche Gestein wegschaffen. Dann wird derselbe Buddler zum Abbau der Vorräte verwendet, außer, eine Stadt liegt in der Nähe und übernimmt die Erzförderung.

Anstatt vorgegebene Truppentypen zu mustern, statten Sie Ihre Soldaten mit einer Rüstung, einer Waffe und einem Reittier aus. Zu Beginn stehen natürlich gerade mal Schwerter und vielleicht

In den Schlachten laufen die häßlichen Sprites aufeinander zu, um sich auf Fern- und Nahdistanz zu bekämpfen.



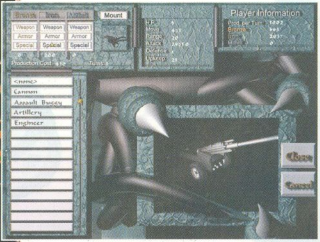


◀ Zwei Förderbänder und ein Bohrvehikel tragen das Bronzevorkommen im Süden ab, ein weiterer Bohrer kümmert sich um das Eisen nordöstlich der Stadt.

JÖRG LANGER ★★★★

Keine ewige Liebe auf den ersten Blick, aber eine solide Wochenendbeziehung auf den zweiten. Avalon Hills Strategieprogramm, ausnahmsweise einmal keine Brettspielumsetzung, schreckt mit seinem biederen Äußeren und gut verstecktem Spielwitz ungeduldige Zeitgenossen kaltschnäuzig ab. Die Grundidee ist zudem von Warlords 2 geklaut. Schon Master of Magic bot zwei übereinander liegende Kartenebenen, das Graben von Gängen ist Magic-of-Endoria-Veteranen wohlbekannt. Doch die Kombination macht's, so daß Cave Wars trotzdem erfrischend anders ist als der übliche Ich-nehme-tausend-Städte-ein-Schmumpf. Daß die Effizienz der Kampfeinheiten nicht vorgegeben ist, sondern von der Ausrüstung abhängt, kenne ich sonst nur von detaillierten Taktikspielen wie Deadly Games. Nur die grafische Umsetzung ist ziemlich daneben.

Bei vielen Globalen Strategiespielen mustert man grundsätzlich nur die besten Truppen. Bei Cave Wars funktioniert das nicht, weil ich gar nicht genug Mithril finde, um jede Provinz-Stadtwache damit auszurüsten. Meine Fernkämpfer stecke ich deshalb selbst im späteren Partieverlauf noch in Bronzepanzer. Bedienen läßt sich das Spiel erstaunlich gut, trotzdem artet es nach etwa 100 Runden in echte Arbeit aus. Das war bei Warlords zwar auch so, aber dort mußte ich wenigstens nur eine Spielkarte überblicken – nicht fünf – und brauchte mir um Sichtreichweiten keine Sorgen machen. Einsteiger sind mit Warlords 2 Deluxe und seinen zig Szenarios besser bedient. Profis nehmen die nicht gerade welterschütternde Abwechslung in Kauf und wissen den starken Computergegner zu schätzen.





Spezialeinheiten wie diese Artillerie runden das Waffenarsenal ab.



Zwei berittene Zwergen-Schwertkämpfer stürzen sich auf die von Westen herankriechenden Wurmarmeen, um die Bohrer im Norden sowie die Stadt im Südosten zu schützen.

ein Lederpanzer zur Verfügung. Doch nach den ersten Forschungserfolgen dürfen Sie neue Utensilien verteilen, bis Ihre Leute irgendwann mit modernen Schutzwesten und Präzisionsgewehren in die Schlacht ziehen. Konflikte werden in einem Extrabildschirm ausgetragen, ohne Einflußmöglichkeit von Seiten des Spielers. Die schon erwähnten Metalltypen wirken sich direkt auf die Qualität der Ausrüstung aus: Ein eisernes Schwert richtet mehr Schaden an als ein bronzenes. Bestimmte Waffen gibt es nur für die besseren Metalle, so muß man im Bronzearsenal mit Feuersteingewehren statt Maschinenpistolen vorliebnehmen. Neben den Infanteriewaffen gibt es für jedes Metall auch noch spezielle Einheiten, etwa Katapulte, Kanonen oder Jeeps. Ein dickes Lob könnte man den Designern dafür aussprechen, daß sie die verschiedenen Bewaffnungen auch grafisch darstellen wollten. Doch die Umsetzung ist nach ästhetischen und zweckmäßigen Maßstäben mißlungen: Über die unansehnlichen Figuren werden krude Pixelwaffen geklebt, die sich vom überwiegend dunklen Rüstungshintergrund kaum abheben. Man möchte lieber zeitlebens unmündiger Angestellter sein, als derart häßliche Untertanen zu befehligen ...



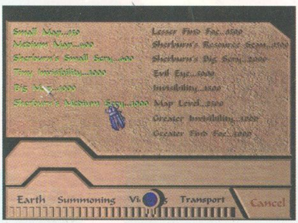
Gelbe Pfeile zeigen an, wie die Einheit im nächsten Zug ihren Weg fortsetzen wird.

Neben der Waffentechnik gibt es zwei weitere Forschungszweige, Höhlenbau und Transport. Diese bestimmen, ob man überhaupt Eisen abbauen darf, wieviel Nahrung Pilzfelder abwerfen oder wie weit die Truppen kommen. Die Magie meldet sich auch zu Wort, hier bildet man sich in den Bereichen Erdzauber, Beschwörung, Aufklärung und Transport fort. Die »Forschung« selbst besteht in der schlichten Verteilung der Wissenschaftspunkte per Schiebebalken. Auf dieselbe Weise bestimmen Sie für jede Ortschaft, wieviel Prozent der Produktionskraft in den Bau einer neuen Einheit, die Forschung, das Anheben des Verteidigungswerts sowie die Bereitstellung neuer Zauberpunkte gesteckt werden. Weitere Ortschaften erhalten Sie durch die Einnahme neutraler und feindlicher Siedlungen sowie Neugründungen. Im Gegensatz zu Warlords 2 sind die Stadtgrafiken nicht von Volk zu Volk unterschiedlich. Dafür ändert sich ihr Aussehen mit wachsender Zahl an Bewohnern.

Die KI wird auf einer Handbuchseite näher erklärt und als nicht sonderlich schlau bezeichnet. Auf der höchsten Stufe ist sie aber besser als die der meisten Konkurrenzprodukte, und das ohne versteckte Boni. Wer dem Computer zusätzlich Produktionsvorteile gibt, darf sich auf einen anstrengenden Endloskampf gefaßt machen. Sie spielen entweder auf der einzigen fest vorgegebenen Karte oder auf zufälligen Welten; weitere Szenarios gibt es keine. Gut gelungen ist die Bedienung, so springt man per Tastendruck zur nächsten, noch nicht bewegten Einheit. Zur besseren Orientierung befinden sich über und unter der Übersichtskarte des aktuellen Höhlenlevels diejenige des vorherigen beziehungsweise nachfolgenden. (la)



Das kostbare Mithril ist oft tief im Felsgestein versteckt (hier: rechts unten).



Grafisch dürftig geben sich die Forschungs- und Zaubermenüs, trotz krabbelndem Käfer.

CAVE WARS

Hersteller:	Avalon Hill	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Fünf (abwechselnd an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht geplant

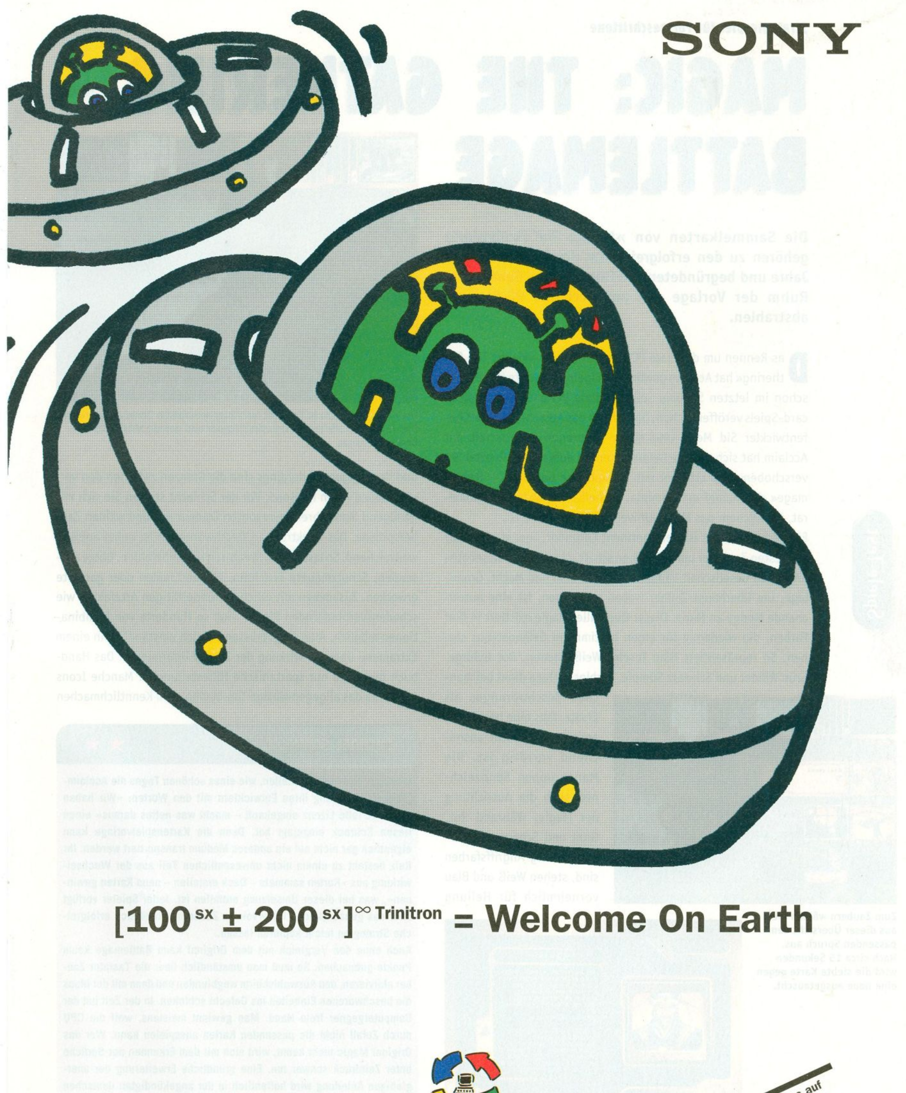
PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★



Multiscan 200sx
Trinitron
SONY
Multiscan 100sx
Trinitron
SONY


SONY
[100 sx ± 200 sx]∞ Trinitron = Welcome On Earth
Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln
www.sony-cp.com
Besuchen Sie uns auf der CeBIT '97 vom 13. bis 19. März Halle 12/Stand C10

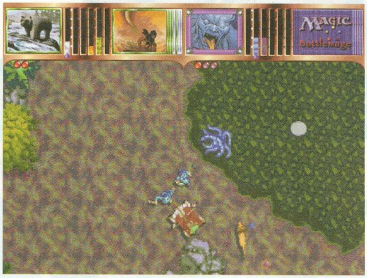
Strategiespiel für Fortgeschrittene

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE

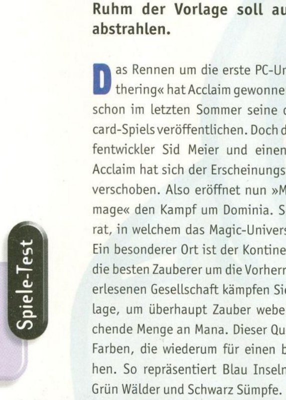
Die Sammelkarten von »Magic: The Gathering« gehören zu den erfolgreichsten Spielen der letzten Jahre und begründeten den Boom dieses Genres. Der Ruhm der Vorlage soll auf Acclaims PC-Fassung abstrahlen.

Das Rennen um die erste PC-Umsetzung von »Magic: The Gathering« hat Acclaim gewonnen. Eigentlich wollte Microprose schon im letzten Sommer seine digitale Variante des Tradingcard-Spiels veröffentlichen. Doch durch das Ausscheiden von Chefentwickler Sid Meier und einen verlorenen Rechtsstreit mit Acclaim hat sich der Erscheinungstermin aufs zweite Quartal '97 verschoben. Also eröffnet nun »Magic: The Gathering – Battlemage« den Kampf um Dominia. So heißt das Weltenkonglomerat, in welchem das Magic-Universum angesiedelt ist.

Ein besonderer Ort ist der Kontinent Corondor. Hier streiten nur die besten Zauberer um die Vorherrschaft. Als Mitglied dieser auserlesenen Gesellschaft kämpfen Sie um Ruhm und Macht. Grundlage, um überhaupt Zauber weben zu können, ist eine ausreichende Menge an Mana. Dieser Quell aller Magie existiert in fünf Farben, die wiederum für einen bestimmten Geländetypus stehen. So repräsentiert Blau Inseln, Weiß Ebenen, Rot Gebirge, Grün Wälder und Schwarz Sümpfe. Farbloses Mana dient bei manchen Beschwörungen als Ersatz, falls eine bestimmte andere Sorte nicht ausreichend vorrätig ist. Die Managruppen kennzeichnen auch die Ausrichtung der Magie. Während Rot, Grün und Schwarz schwerpunktmäßig Angriffsfarben sind, stehen Weiß und Blau vornehmlich für Heilung und Verteidigung. Allerdings sind die Grenzen zwischen den verschiedenen Arten fließend. Vor der Schlacht statten Sie sich mit genügend Mana Ihrer bevorzugten Couleur aus und wählen Zaubersprüche. Das Spektrum an Beschwörungen ist dabei äußerst weitreichend. So lassen sich Kreaturen herbeibefehlen, Blitze aussenden, Schutzmauern errichten, Wunden heilen oder gar Tote erwecken. Zusammen mit etlichen wundertätigen Artefakten wie schadensverhindernden Ringen sind so Hunderte von Kombinationen möglich. Allerdings müssen Sie sich umständlich in einem Extramenü über die Wirkung der Zauber informieren. Das Handbuch gibt dazu nur spartanische Hilfestellungen. Manche Icons (wie etwa das allgegenwärtige Tap-Symbol zum Kenntlichmachen



Die Kämpfe werden in Echtzeit auf einer zoombaren Karte ausgetragen. Die unübersichtlichen Sprites sind Gegner und gerade aktivierte Beschwörungen.



Zum Zaubern wählen Sie aus dieser Übersicht den passenden Spruch aus. Nach circa 15 Sekunden wird die siebte Karte gegen eine neue ausgetauscht.



In der Kampagne müssen satte 30 Länder nacheinander erobert werden.

MICHAEL SCHNELLE ★★

Ich kann mir genau vorstellen, wie eines schönen Tages die Acclaim-Marketingabteilung ihren Entwicklern mit den Worten: »Wir haben hier eine tolle Lizenz eingekauft – macht was nettes daraus« einen riesen Schreck eingejagt hat. Denn die Kartenspielvorlage kann eigentlich gar nicht auf ein anderes Medium transportiert werden. Ihr Reiz besteht zu einem nicht unwesentlichen Teil aus der Wechselwirkung aus »Karten sammeln – Deck erstellen – neue Karten gewinnen«, was bei dieser Umsetzung entfallen ist. Jeder Spieler verfügt über das genau gleiche Reservoir an Zaubern, womit sich erfolgreiche Strategien leicht kopieren lassen.

Auch ohne den Vergleich mit dem Original kann Battlemage kaum Punkte gutmachen. So muß man umständlich über die Tastatur Zauber aktivieren, den Auswahlschirm wegblenden und dann mit der Maus die beschworenen Einheiten ins Gefecht schicken. In der Zeit hat der Computergegner freie Hand. Man gewinnt meistens, weil die CPU durch Zufall nicht die passenden Karten ausspielen kann. Wer das Original Magic nicht kennt, wird sich mit dem Erkennen der Sprüche unter Zeitdruck schwer tun. Eine gründliche Erweiterung der unergiebigen Anleitung wird hoffentlich in der angekündigten deutschen Version nachgeholt. Sonst werden nur hartnäckige Magic-Freunde Spaß mit Acclaims Interpretation von Richard Garfields Spiel haben.

DAS ORIGINAL – MAGIC: THE GATHERING



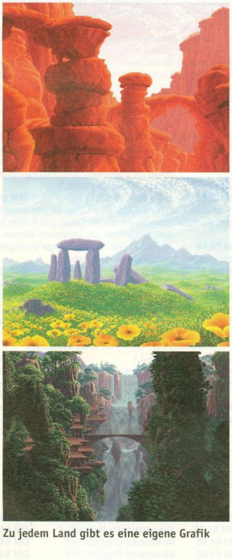
Sämtliche Magic-Romane spielen auch auf Dominia.

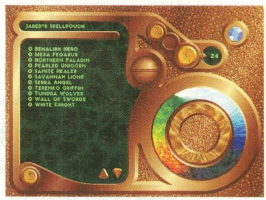
Die frühen Neunziger Jahre waren für Brettspielfans eine Epoche des Mittelmaßes. Originelle Konzepte gab es nur wenige. Zu dieser Zeit machte ein junger Mann von sich reden. Sein Name war Richard Garfield, und er hatte die Idee, dem bis dahin unbedeutenden Genre der Strategiekartenspiele Leben einzuhauchen. Mit dem Hintergedanken, Kämpfe zwischen Magiern auszutragen, entwickelte er ein Kartenspiel für zwei Spieler. Über ein knappes Grundregelwerk, das in einem nur Streichholzheftchen-großen Handbuch Platz findet, versuchen die Teilnehmer, den Gegner all seiner Lebenspunkte zu berauben. Dazu legen sie zuerst manaproduzierende Länder aus, um dann Zauber und Kreaturen zu beschwören, die sich auf den Kontrahenten und dessen Vasallen stürzen. All diese Sprüche und Hexereien werden durch Karten repräsentiert, die jeder Spieler in einem Stapel (dem Deck) vor sich liegen hat und abwechselnd zieht. Clou an der Geschichte ist, daß nicht jeder Teilnehmer die gleichen Karten hat. Die Grundsets sind immer anders zusammengesetzt. Dazu kann jeder sein Deck durch hinzugekaufte Ausbausätze verstärken, wobei er grundsätzlich auf eine gute Mischung aus Mana sowie Angriffs- und Verteidigungszaubern achten muß.

Mittlerweile haben sich in Deutschland organisierte Treffs gebildet, wo Fans Erfahrungen austauschen, Turniere verabreden und um seltene Zaubersprüche feilschen. Hersteller Wizards of the Coast bringt regelmäßig ein englischsprachiges Magazin namens »The Duellist« heraus, im Heyne Verlag sind mehrere Magic-Romane auf Deutsch erschienen, die jedoch mit dem Spiel nur das Szenario gemein haben.


Die Zahl der unterschiedlichen Magic-Karten ist mittlerweile unüberschaubar geworden.

bereits gespielter Karten) werden überhaupt nicht erklärt. Derart uninformiert treffen Sie auf einem zoombaren Spielfeld Ihren Kontrahenten. In Echtzeit sind die zuvor zusammengestellten Sprüche und Manareservoirs in zufälliger Reihenfolge verfügbar. Sieben Stück dürfen Sie gleichzeitig auf dem Bildschirm ansammeln. Alle 15 Sekunden kommt eine weitere Karte dazu, während überzählige verfallen. Herbeigezauberte Kreaturen wählen Sie per Mausklick an und senden sie Richtung Gegner. Verloren hat, wer dann als erster seine 20 Lebenspunkte einbüßt. Über Netzwerk oder Modem können Sie gegen einen menschlichen Konkurrenten antreten. Nur den Rechner als Gegner hat man in der Kampagne. Auf einer Karte des Kontinents Corondor müssen 30 Länder erobert werden. Dazu nehmen Sie unbesiedelte Gebiete rundenweise ein und erhalten so weitere Zauber, Manakarten und Geld. Diese Beutestücke dürfen dem eigenen Pool hinzufügt werden. Gehört das Gebiet bereits einem der sechs Rivalen kommt es zum Kampf. Die beiden Gegner treten sich dabei wie im normalen Duell gegenüber. Manchmal trifft man unterwegs auf neutrale Parteien, die nach einem Plausch oder gegen Bezahlung schon mal Artefakte oder neue Beschwörungen herausrücken. **(mic)**


Zu jedem Land gibt es eine eigene Grafik



Vor den Duellen kann man sich sein eigenes Deck zusammenstellen.

MAGIC: THE GATHERING – BATTLEMAGE

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	●●③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★ ROLAND: ★ ALEX: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Jörg Langer (la)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra),
Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden, Thomas Goldmann,
Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

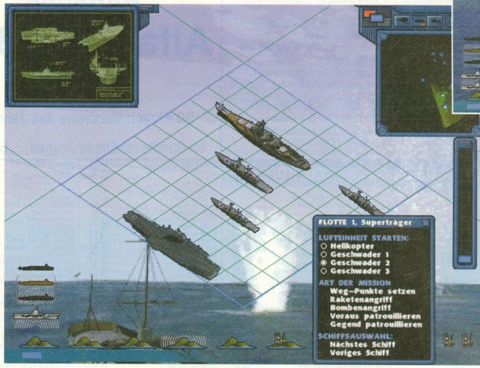
FLOTTENMANÖVER



Im feindlichen Quadranten klickt man an, wo die heransausenden Raketen einschlagen sollen.

Schiffe versenken, ohne den Monitor naßzumachen: Der Alptraum aller Grundschullehrer wurde für den PC kräftig aufgepeppt.

Ob auf den Plastik-Schlachtfeldern des Originalspiels oder auf zerknittertem Karopapier in der Mathestunde: Schiffeversenken war und ist ungeheuer populär. Hasbro hat jetzt die offizielle Computerumsetzung namens »Flottenmanöver« veröffentlicht. Und da man mit einem PC doch etwas mehr anstellen kann als Kreuzchen malen, wurden viele neue Elemente eingebaut. So stellt das bekannte Spielfeld nur noch die direkte Umgebung einer Flotte dar, die sich über ein sehr viel größeres Gebiet bewegt. Alle Aktionen werden »hinter« den Spielinformationen durch Vollbildvideos illustriert. Und das Wichtigste: Die Gefechte laufen in Echtzeit ab. Sie kommandieren bis zu fünf Flotten, deren Zusammensetzung Sie teilweise selbst bestimmen. Die Produktpalette der Panzerpötte reicht von billigen Zerstörern über Raketen-U-Boote bis zu teueren Flugzeugträgern. Verteilt werden die Schiffe auf einem zehn mal zehn Felder großen Raster, das man danach auf dem eigentlichen Spielfeld in einem von 64 mal 64 Quadranten plaziert. Stellen Sie sich vor, auf einem in Vierecke unterteilten Schulhof würde man Papierblätter mit eingezeichneten Schiffchen umherbewegen und jedes Blatt vollmundig »Flotte« nennen. Zum Aufspüren des Gegners stehen Radaranlagen auf Schiffen und Inseln sowie Flugzeuge und ein Satellit bereit. Rücken die Kontrahenten heran, zeichnet sich die ungefähre Position der Pötte im jeweiligen Quadranten ab; bei nur noch zwei Feldern Abstand erfahren Sie die genaue Position sowie die Art der Schiffe. Sie können entweder auf Verdacht ins Blaue schießen oder nahe heranfahren und gezielte Salven abgeben. Wie beim Brettspiel wählen Sie Felder im Gebiet der gegnerischen Flotte aus und hoffen auf Treffer. Letztere werden farbig auf dem Raster markiert, sie reichen von »leicht« bis »Volltreffer«. Sind alle Teilstücke eines Schiffs (maximal fünf) zerstört, wird es auf dem Meeresboden wieder etwas enger. Jeder Kahn führt verschiedene Waffentypen wie Minen oder Granaten mit. Ein Kreuzer zum Beispiel hat acht Cruise Missiles, drei Multifunktions-Raketen und eine



Während wir einen Luftangriff planen, zeigt die Animation im Hintergrund einen Fehlschuß.

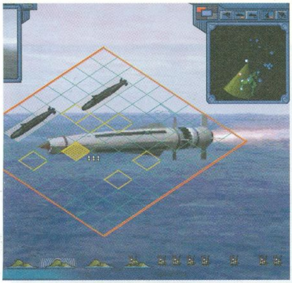


Inseln dienen als Radarstation, Reparaturstelle und Flugplatz.

JÖRG LANGER ★★

Mit Brettspiel-Umsetzungen ist das so eine Sache. Während Avalon Hills ultrakomplexe Strategieboliden in den fast unveränderten PC-Umsetzungen erst richtig spielbar werden, mußte Hasbro für das sehr simpel angelegte Flottenmanöver die Daseinsberechtigung im neuen Medium erst erfinden. So wurde das beliebte Schiffeversenken derart umgemodelt, daß vom puristischen Charme der Vorlage nicht mehr viel übrig ist. Damit will ich keinesfalls andeuten, die virtuelle Bootsverschrottung sei sonderlich anspruchsvoll. Der Nutzwert reduziert sich vielmehr aufs Suchen und Versenken des Gegners.

Die großformatigen Filmsequenzen sind schön anzuschauen, obwohl sie sich häufig wiederholen und für kurze Verzögerungen sorgen. Das Aussehen der Schiffchen finde ich abstoßend häßlich, das routinemäßige Bepflastern von Zielquadranten langweilig. Viele der zahlreichen Szenarios ähneln sich sehr, die fehlende Speicherfunktion stört bei Mehrspielerpartien. Zumindest die verschiedenen Waffensysteme mit ihrem Munitionsverbrauch gefallen mir. Außerdem rundet Flottenmanöver endlich das Angebot der Seekriegssimulationen ab: Hardcore-Admiräle bevorzugen das realistische Harpoon und seine Nachzieher; ich mag immer noch QQPs taktisches Grandest Fleet. Hasbros PC-Schiffeversenken spricht vor allem Matrosen an, die erst seit kurzem unter der Strategieflagge segeln.



Schnellfeuerkanone mit 150 Schuß dabei. Damit Sie die Übersicht nicht verlieren, befinden sich am unteren Bildschirmrand Symbole, die für Ihre Schiffe, Inseln und Bohrtürme stehen. Mit wehleidigem Blinken zeigen die Platzhalter an, daß der Gegner ihren Quadranten beschießt. Durch Anklicken gelangen Sie dann sofort dorthin.



Wie in der Papiervorlage werden die Schiffe einer Flotte im Raster verteilt.

Inseln lassen sich erobern, nachdem man deren Verteidigungsanlagen vernichtet hat. Schäden behebt man auf See oder in Häfen, auch Aufmunitionieren ist möglich. Neue Schiffe dürfen Sie nach Spielstart nicht kaufen. Neben vier Einführungsszenarien bietet Flottenmanöver 16 weitere, die von Geleitzugmissionen bis hin zum Vernichtungskrieg reichen. Alternativ frönen Sie auf 16 Karten dem beliebten »Vernichte alles«. Im Multiplayer-Modus stechen bis zu vier Spieler gleichzeitig in See. Der Packung liegen zwei CDs bei, was bereits mit einem Original zünftige Zweierpartien ermöglicht. Ein schlechter Witz ist das kleinformatige Handbuch, das kaum die nötigsten Fakten verrät. Abhilfe schafft die enthaltene Online-Hilfe. **(la)**





Mehrere Zoomstufen stehen zur Verfügung.

FLOTTENMANÖVER

Hersteller:	Hasbro Interactive	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem); bis Vier (per Netzwerk, Internet)		

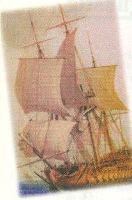
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★ ALEX: ★★

JÖRG LANGER: ★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene

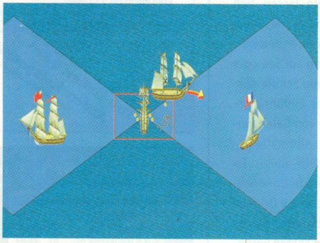


AGE OF SAIL

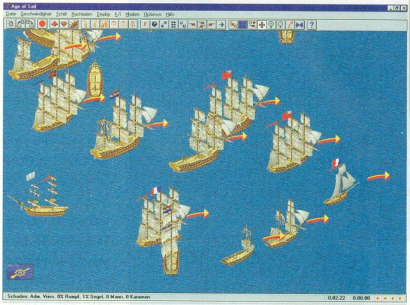
Krachende Kanonen und splitternde Planken: Als Kapitän oder Admiral schlagen Sie sich in Echtzeit durch 100 Szenarios.

Talon Soft, bislang bekannt für die »Battleground«-Reihe, wurde von Aussteigern der Computerabteilung Avalon Hills gebildet. Anscheinend aber erst, nachdem diese mit »Wooden Ships and Iron Men« begonnen hatte. Denn kaum ist jene mäßige Seeschlacht-Simulation erschienen (siehe Test in PC Player 1/97), veröffentlichen die Abtrünnigen dasselbe Spielprinzip in Grün. Ihres heißt »Age of Sail«, ist technisch besser und verwendet Echtzeit statt fester Zugrunden.

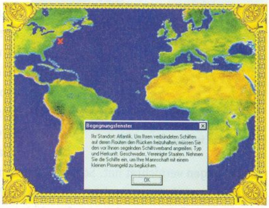
Sage und schreibe 100 Szenarios stehen bereit; freilich ändern sich außer den beteiligten Flotten gerade mal Windstärke und -richtung. Jede Karte sieht aus wie die andere – eben blau. Dafür läßt sich das Geschehen in mehreren Zoomstufen verfolgen, in der größten sind zerschossene Segel zu erkennen. Die sinnvollste Anzeige bilden die beiden Kegel, welche die Schußreichweite nach beiden Seiten hin verdeutlichen. Befindet sich ein Gegner im Schußfeld, wird er automatisch oder per Mausklick beharkt. Sie dürfen auch gezielt auf die Segel feuern. Die Nachladezeit der Geschütze sowie das Ändern der Takelage wird ebenso optisch vermittelt wie der Zustand von Rumpf und Segeln. Feindliche Schiffe kann man entweder zerstören oder entern, Nahkämpfe finden rechnerisch statt. Größere Flotten steuern Sie am besten als Schwadronen; dann reicht beispielsweise eine einzige Richtungsänderung aus, um gleich mehrere Pötte besser in den Wind zu stellen.



Die hellblauen Kegel zeigen, wohin das Schiff schießen kann.



Nahkampf zweier großer Flotten. Mehrere Pötte haben zerfetzte Segel, anderen fehlt bereits ein Mast.



Der Kampagnenmodus setzt Ihnen Zufallsschlachten vor, die Weltkarte ist nur Schau.

Wenn Ihnen die vorgefertigten Schlachten zu öde werden und selbst der beiliegende Editor (der nur vorgefertigte Schiffe zuläßt) keinen Reiz mehr entfaltet, bleibt noch die Kampagne. Hier spielen Sie einen Leutnant, der mit seiner ärmlichen Barke in einer von drei historischen Perioden auf Raubzug geht. In rudimentären Missionen steigt man durch fleißiges Schiffeversenken und Kapern im Rang. Bald winken bessere Schiffe, bis Sie irgendwann einen stolzen Riesenpott mit tausend Mann Besatzung und entsprechender Eskorte steuern. (la)

JÖRG LANGER ★★★

Das ich das noch erleben darf! Die Battleground-Serientäter von Talon Soft veröffentlichen tatsächlich ein Spiel, das sich zum einen nicht um riesenhafte Hexfeldschlachten dreht, und zum anderen in Echtzeit abläuft. Gerade durch letztere spiegelt Age of Sail eine dynamische Seeschlacht viel eher wider als das zähe Wooden Ships and Iron Men. Auch die Präsentation ist besser. Ich kann eine zerfetzte Takelage auf den ersten Blick als solche erkennen, die Schußradienanzeige hilft enorm. So ganz echt ist die Echtzeit freilich nicht: Es wird immer erst eine Salve abgearbeitet, dann folgt die nächste, und danach bewegen sich die Pötte wieder.

Sowohl in der Zahl der Missionen wie auch in puncto Kampagne ist Age of Sail seinem Konkurrenten klar überlegen. Doch es hat genau dieselbe Schwäche: Ob jetzt mit zwei oder zwanzig Schiffen, im Grunde läuft jede Schlacht gleich ab. Wind ausnutzen, passende Munition laden, Feuer auf ein Ziel konzentrieren. Anstelle von Inseln oder Küstengewässern bleibt als Spielfeld einmal mehr die offene See. Die ist bekanntlich tief und blau, vor allem aber endlos leer. Für Landratten hält sich die Langzeitmotivation deshalb in Grenzen.

AGE OF SAIL

Hersteller:	Empire	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

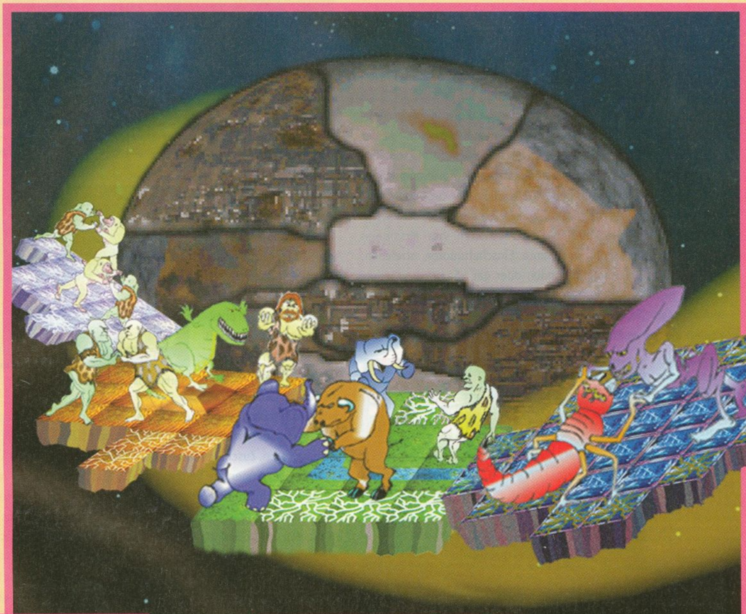
MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Spiele-Test

SPLITTERWELTEN

DAS GESCHICKLICHKEITS-ACTION-SPIEL FÜR DEN PC AUF CD-ROM

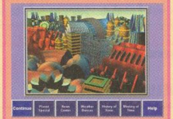


Demnächst bei Magellan:



Gazillionaire Deluxe

Demnächst bei Magellan:



Zapitalism Deluxe

Das Planetensystem wurde gesprengt, aber es gibt noch Leben auf jeder der einzelnen Schollen. Mit List und Geschicklichkeit kannst Du die einzelnen Bruchstücke von Feinden befreien und die Planeten wieder zusammensetzen.

Tauche ein in die Welt des Wüsten-, Eis-, Dschungels- oder Technoplaneten und werde zum Retter Deiner Galaxie...

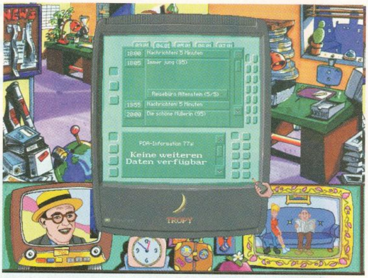
Tel: 089-61450614
Fax 089-61450610
Händleranfragen erwünscht

Magellan INTERTAINMENT

Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH

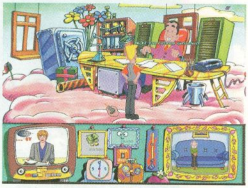
MAD TV 2

Fred Kogel und Helmuth Thoma machen es erfolgreich vor. Mit privaten Fernsehsendern kann man viel Geld verdienen. Allerdings haben die beiden ihr Handwerk sicher nicht bei »Mad TV 2« gelernt.

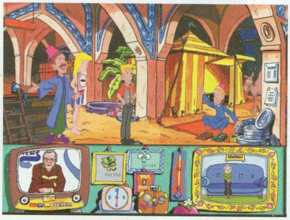


Ein Tag im Leben eines Fernsehproduzenten. Über den Produktionsassistenten (die grüne Schalteransammlung in der Mitte) wird das gesendete Programm koordiniert.

Haben Sie sich nicht auch schon immer über das miese Fernsehprogramm geärgert? Mit »Mad TV 2« können Sie beweisen, daß Sie es besser können. Wie schon im Vorgänger öffnet Ihnen Greenwood die Türen zur Chefetage eines privaten Fernsehsenders. Bevor der hektische Alltag gemeistert wird, hat der angehende Programmchef die Wahl zwischen acht Szenarien. Einsteiger üben in einem Tutorial mit einem bereits florierenden Sender und stürzen sich dann in das freie Spiel ohne besondere Vorgaben. Beherrschen Sie diese Variante auf allen drei Schwierigkeitsgraden, können Sie in den restlichen vier Missionen Kulturpreise gewinnen, bestimmte Einschaltquoten erreichen, den beliebtesten Spielfilm senden oder gar »Sammy«-prämiert werden. Bevor Sie mit derartigen höheren Weihen liebäugeln dürfen, müssen Sie erstmal einen Kanal erfolgreich starten. Dazu kaufen Sie bei weitertickernder Uhr bereits vorproduzierte Filme oder Serien, die Sie in Ihr Programmschema integrieren. Dabei ist der fest eingebaute Produktionsassistent (PDA) mehr hinderlich als von Nutzen. In pixelgenauer Fieselarbeit ordnet man die Programmteile den Sendezeiten zu. Genauso werden die Nachrichten plaziert und Werbespots eingeplant. Ein gutes Dutzend unbeschrifteter Schalter erschwert den Zugriff auf Einschaltquoten, Zuschauerdaten oder das Image des Senders. Glücklicherweise können Sie im unteren Bildschirmdrittel einer repräsentativen Familie ins Wohnzimmer schauen, deren Fernsehgewohnheiten Rückschlüsse auf die Programmakzeptanz zulassen. Rollt der Rubel und stimmt die Quote, sollte darüber nachgedacht werden, einen weiteren von maximal drei Kanälen einzurichten und das Sendegebiet zu erweitern. Für ein markanteres Profil sorgen eigene Produktionen. Dazu müssen Sie Schauspieler engagieren und Drehbücher samt Requisiten einkaufen. Eine gebührenpflichtige Wahrsagerin spendet Rat und Tat, während der Headhunter Insider-Wissen über die beiden Konkurrenten feilbietet. Mitbewerber, die nicht via Netzwerk von menschlichen Gegnern gesteuert werden, übernimmt die CPU. **(mic)**



Werbung ist die halbe Miete.



Vermeindlich »lustische Bildschen« laden zum fröhlichen »Wo ist das Menü versteckt?«-Suchspiel ein.

MICHAEL SCHNELLE ★★

Okay, ich sage es mal im Branchenjargon: Wäre Mad TV 2 ein Spielfilm, würde er bestenfalls im Nachtprogramm eines finanzschwachen Privatsenders landen. Ja, ja, ich weiß: Der Vorgänger war seinerzeit ziemlich erfolgreich, und das zu Recht. Bloß ist dieses Genre zusammen mit dem Amiga untergegangen, ebenfalls zu Recht. Genau wie Commodores Volksrechner kann Mad TV 2 die heutigen Anforderungen nicht mehr erfüllen. Das beginnt bei der mehr als hausbackenen (und keinesfalls witzigen) Grafik und setzt sich über das angestaubte Spielprinzip fort. Filme kaufen, Programm erstellen und dann und wann mal eine Eigenproduktion starten, das läßt verwöhnte PC-Medienmogule des Jahres 1997 ziemlich kalt.
Zeichnete sich Teil 1 durch eine übersichtliche Handhabung aus, so stellt der PDA hohe Anforderungen an die Präzision Ihrer Maus. Fehlklicks auf die zahllosen Schalter sind unausweichlich. Hin- und hergerissen zwischen hektischer Steuerung und langweiligem Wirtschaften werden selbst hartgesottene Fernsehchefs beim nächtlichen Schafezählen auf Bayern 3 besser bedient.

MAD TV 2

Hersteller:	Greenwood	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Drei (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

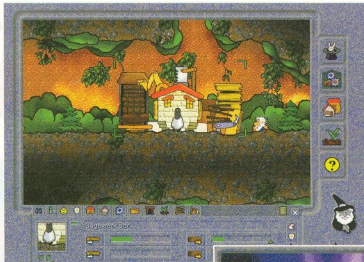
JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★ ALEX: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★★

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

CAVELAND

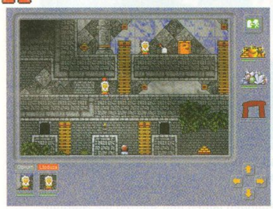
Was macht man, wenn die Zwergenzivilisation von zwei wahnwitzigen Zauberern zerstört wurde? Man baut sie wieder auf und schafft dabei nebenher einen wachsenden Wirtschaftskreislauf.



Dieses freundliche Sägewerk hilft im Zwergenstaat Caveland, Bretter zu erzeugen, mit denen die Zwerge ihr Reich erweitern.

So kann es gehen: Im lieblichen Zwergenland »Dwarfia« lief eigentlich alles wunderbar. Jedenfalls so lange, bis die beiden kleinwüchsigen Magier »Nixrichtigtick« und »Bingerngmein« aus purer Langeweile miteinander spielten. Unglücklicherweise mochte keiner der beiden gerne verlieren, und so griffen sie zu immer fieseren Magietricks. Die anschließende Verwüstung von Dwarfia verbannte die übrigen Zwerge in den Untergrund. Nur wenn sie die alten Tempel finden und sich deren mysteriösen Inhalte zunutze machen, können sie wieder zurück an die geliebte Erdoberfläche.

Das Spiel beginnt mit einem einzigen Gebäude, dem Starthaus, in dem sich die Zwerge aufhalten und einige Rohstoffe gelagert sind. Die Winzlinge müssen sich nun durch Grabungen in alle Richtungen ausbreiten, auf daß sie möglichst bald die zufällig verteilten Tempel finden. Dafür werden Rohstoffe benötigt. Für Leitern und Brücken verbaut man Bambus oder Holzbretter. Beides pflanzt man an, wobei die Heinzelmänner die Baumstämme im Sägewerk vorher zu Brettern verarbeiten müssen. Das Eisenerz für den extrem haltbaren Stahl gewinnen sie in Minen, für die wiederum die Bretter benötigt werden. Recht schnell entwickelt sich dadurch ein zunächst kleiner, aber stetig wachsender Wirtschaftskreislauf, der am Leben erhalten werden muß, damit das Zwergenreich immer weiter expandieren kann.



In den Tempeln ist meistens Teamwork gefragt. Hier finden die Zwerge auch Konstruktionspläne für neue Produktionsstätten.



Der Spieleberater gibt während des Spiels Ratschläge und informiert über Rohstoffengpässe.

Zwei Arten von Gnomen wieseln die ganze Zeit durch die Gegend: Die einen errichten Gebäude und graben Tunnel, die anderen kümmern sich um die Pflanzen. Zwerge ohne Arbeit schnappen sich je nach Auftrag eine Spitzhacke oder eine Gießkanne und legen los. Wenn sie sich dann für ihren Beruf entschieden haben, bleiben sie auf Gedeih und Verderb dabei.

Die Motivation der kleinen Kerle ist dabei ein Problem. Zunächst gehen sie freudestrahlend an die Arbeit. Im späteren Spielverlauf verlieren sie jedoch die Lust und hören eventuell ganz mit der ihnen zugeteilten Aufgabe auf. Der Spieler sollte sie also tunlichst bei Laune halten, was mit einem Dach über dem Kopf, Eisdielen und reichlich Pilzbier auch wunderbar funktioniert. Bier gibt es allerdings nur, wenn eine Kneipe vorhanden ist und diese mit Pilzen, Pilzragout und Brot versorgt wird.

Nun haben die Wichte zu Spielbeginn noch nicht das Wissen, um eine Lebensmittelfabrik für Pilzragout zu bauen. Die Konstruktionspläne dafür gibt es in den Tempeln. In diese können Sie gleich mehrere Zwerge schicken, was auch teilweise bitter nötig ist, denn nur im Teamwork lassen sich die dort verteilten Rätsel lösen. So müssen per Knopfdruck Fahrstühle aktiviert und Energiebarrieren überwunden werden. Als Belohnung winken Gold, Edelsteine, besonders motivierende Kristalle, Konstruktionspläne und die begehrten Artefakte. **(hf)**

HENRIK FISCH ★★★

Eine Wirtschaftssimulation mit zweckmäßiger Grafik, herzallerliebsten Animationen mit hohem Knuddelwert, eine nette Spielidee, ein schöner Spielevorspann mit einem freundlichen deutschen Sprecher: Das hätte ohne weiteres ein Vier-Sterne-Spiel werden können. Wäre da nicht die Sache mit den Tempeln gewesen. Zum einen paßt das nicht so recht in den Spielverlauf, denn plötzlich muß man die Zwerge direkt steuern. Durch deren doch recht behäbige Fortbewegung und die Größe der Tempel wird das wahlweise langweilig oder zur Tortur.

Zum anderen werden die Konstruktionspläne für die neuen Fertigungsstätten willkürlich in den Tempeln verteilt. So kann es passieren, daß Sie dringend die Pläne für das Sägewerk benötigen, diese aber partout nicht finden. Ab diesem Zeitpunkt wird das Spiel dann nervig. Schade, denn die ersten vier Stunden mit Caveland haben in mir einen gewissen Suchteffekt entstehen lassen.

CAVELAND

Hersteller:	CDV Software	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ALEX: ★★★

HENRIK FISCH: ★★★

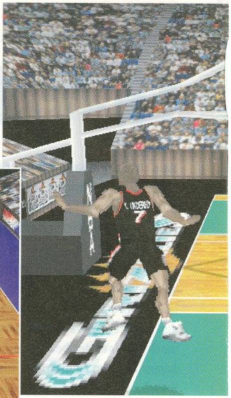
GOLD PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NBA LIVE 97



Die meisten enthaltenen Kameraperspektiven eignen sich nur für Wiederholungen.



▲ Während ein gefoulter Akteur sich vom Spielfeld entfernt (links vorne), punktet sein Kollege souverän.

CD ins Laufwerk schieben, Programm starten und auf dem Stadionsessel Platz nehmen: Nie zuvor war ein Basketball-Sportspiel realistischer.

Während »Korbball« hierzulande nicht annähernd mit Fußball konkurrieren kann, gehört die »National Basketball Association« in den Vereinigten Staaten zu den erfolgreichsten Ligen. Angemessen professionell gibt sich die aktuelle PC-Umsetzung von EA Sports. Bei ihren 97er-Produkten setzen die Kanadier durchgehend auf die Motion-capture-Technologie, um ihren Sportspielen ein wirklichkeitsnahes Aussehen zu geben. Auch »NBA Live 97« macht da keine Ausnahme. Die Polygonfiguren sehen aus der Nähe zwar etwas kantig aus, bei den gängigen Kameraperspektiven wirken sie jedoch sehr realistisch. Daß die Liebe der Designer ins Detail ging, merkt man nicht nur an den Trikots. Auch Unterschiede bei Körpergröße, Hautfarbe und sogar Bartwuchs sind gut zu erkennen. Da jedoch nicht alle NBA-Stars mit wechselnder Haarfarbe à la Rodman auf sich aufmerksam machen, kann unter dem ballführenden Dribbelkünstler eine weitere Information angezeigt werden: den Spieler- oder Benutzernamen beziehungsweise die Positions- oder Trikotnummer. Unentschlossenen Stars zur Mahnung tickt über jedem Korb gut sichtbar eine digitale Wurfuhr, die streng über die 24-Sekunden-Regel wacht.

Auch in Sachen Animation ließ EA nichts anbrennen. Mit eleganten anmutenden Bewegungen laufen und spurten die Multimillionäre zwischen den Körben umher; Würfe und Pässe verlassen geschmeidig ihre Hände. Grob gefoulte Spieler schütteln mehrfach den Kopf, als wollten sie die Sternchen vor den Augen vertreiben. Gourmets werden die Zeitlupen-Dunks lieben: Besonders gelungene Korbwürfe können schon live beim Abwurf mit Zeitverzögerung abgespielt werden. Aber Vorsicht, das Einschalten der Zeitlupe bedeutet nicht, daß auch wirklich gepunktet wird. Wer meint, seine Aktion würde sogar Magic Johnson imponieren, darf sich mit der Replay-Funktion an jedem Einzelbild ergötzen – ohne allerdings die Glanzleistung speichern zu können. Von den enthaltenen sieben Kameraeinstellungen sind wie üblich nur wenige wirklich zum Spielen geeignet. Übermütige Ballkünstler lassen es sich nicht nehmen, die »automatische Kamera« zu aktivieren. Während des Spiels wechselt die Perspektive damit beständig, die Übersicht leidet.

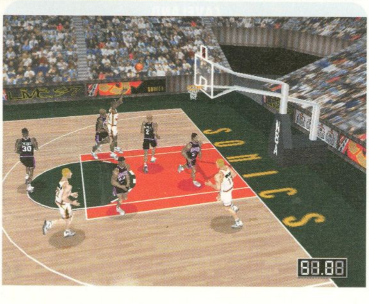
Hat man sich erstmal an die extrem bunten Menüs gewöhnt, wirken andere Programme wie lieblos gestaltete Buchhaltungssoftware: Knallige Farben und Schriftsätze verwöhnen das Auge. In



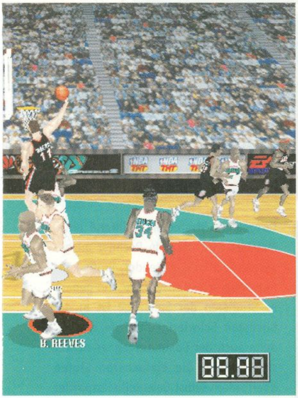
Dezent oder bescheiden sind die neuen Menüs nun wirklich nicht, dafür jedoch um so leichter zu bedienen.

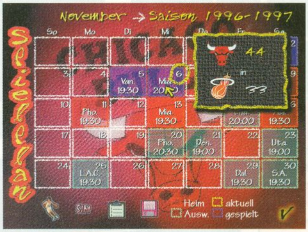


▲ Bei der eigenen Körpergröße darf man ruhig schummeln, um als neuer NBA-Star nicht negativ aufzufallen.



Das grafische Lifting hat sich gelohnt; die Sportler wirken viel plastischer als in der Vorgängerversion.





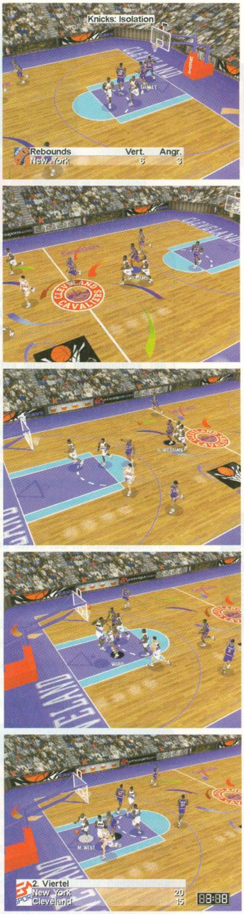
Im Kalender werden einzelne Ergebnisse nochmals abgerufen.

den Überschriften sorgen herumzappelnde Buchstaben für Jahrmarktatmosphäre, viele Bildschirme sind mit riesigen Teamlogos hinterlegt. Bei der Mannschaftsauswahl ist sogar jeweils eine Sehenswürdigkeit pro Stadt zu bewundern. Daß die Menüs mit fetziger Rockmusik unterlegt sind, versteht sich da fast von selbst. Zur NBA gehört die Show wie zum Fisch das Wasser – wieso sollte das bei der Computerumsetzung anders sein? Während man vor Spielbeginn schon mit feuchten Fingern das Steuerkreuz des Gamepads probedrückt, klärt einen der Sprecher noch schnell über die Stärken beider Teams auf. Danach verwandelt sich das Computerzimmer in ein wahres Tollhaus. Sobald die Heimmannschaft punktet, johlt das Publikum begeistert, Gegentreffer werden nur müde bejubelt. Während Spielunterbrechungen ertönen deftige Gitarrenriffs, Fußorthopäden schlafen aufgrund des genüßlichen Turnschuhquietschens schlecht.

Die an sich solide deutsche Übersetzung kränkelt am schlappen Kommentar. Im amerikanischen Original sorgt US-Promi Ernie Johnson Jr. von TNT auch bei weniger flotten Begegnungen für Finalstimmung. Der deutsche Sprecher erinnert hingegen an eine gähnend-langweilige Eurosport-Übertragung. Zudem spricht er nur die Spielernummern aus, während TNT-Ernie die Namen aller Spieler kennt. Und das sogar in zwei Aussprachevarianten, für gewöhnliche Treffer sowie – aus voller Kehle – für Glanzleistungen. Die Teams sind bis auf Charles Barkley und Michael Jordan komplett. Puristen korrigieren dies mit dem eingebauten Editor.

Mit nur zwei Buttons steuert man die hochwüchsigen Sportler erfreulich unkompliziert. Neben dem Paß- gibt es den Wurfknopf, der ebenfalls beim Blocken Verwendung findet. Um dem Gegner die Kugel abzunehmen, tappt man ihm so lange vor den Beinen herum, bis er sie verliert. Zu zweit ist die Aussicht auf Ballgewinn noch größer. Gerade bei einem darauf folgenden Fastbreak sollte man den Turbomodus (Paßknopf gedrückt halten) nutzen.

NBA Live 97 ist eines der wenigen Sportspiele, die einen Analog-Joystick sinnvoll nutzen – je nach Neigungswinkel des Knüppels läuft oder sprintet der Spieler. Beim Freiwurf wandern zwei Bälle



Bei schnellen Angriffen ist die Trefferquote besonders hoch: Oakley holt den Rebound, gibt ab zu Williams und Kollege Ward kann zwei wichtige Punkte machen.

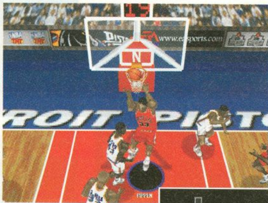
MONIKA STOSCHEK ★★★★★

Keine Frage: Für mich ist NBA LIVE 97 die Referenz bei den Basketballspielen. Das liegt nicht nur an den mäßigen, überwiegend actionorientierten Konkurrenten (siehe Tests dieser Ausgabe), sondern am Detailreichtum, der einfach seinesgleichen sucht. Anstatt sich auf seinen 96er-Lorbeeren auszuruhen, spendierte EA Sports den ehemals arg pixeligen Akteuren ansprechendere Polygonkörper. Nur beim Freiwurf sehen die Spieler noch etwas unproportioniert aus. Die Musikuntermalung ist nicht nur für Freunde schwarzer Musik vom Feinsten. Obwohl ich sonst keine Freundin von Tabellen und Statistiken bin, habe ich einige Zeit damit verbracht, in den zahlreichen Listen zu schmökern.

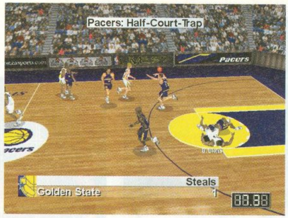
Inwieweit aufwendige Taktikpläne und lange Scoutings für Einsteiger interessant sein mögen, bleibt dahingestellt. Für Basketballfreaks sind sie unerläßlich. Apropos Scouting: Warum beim Mitschreiben der Korbwürfe die jeweilige Wurfposition nur mit Kreuzchen markiert wird, anstatt mit der aufschlußreicheren Spielernummer, ist mir ein Rätsel. Die vom Vorgänger beibehaltene Steuerung funktioniert tadellos – nur schade, daß man keinen Einfluß auf die Ausführung der Steals, Hook-Shots und Slam-Dunks hat. Vielleicht wäre das eine Anregung für NBA 98? Spielspaß ist jetzt schon mehr als genug vorhanden.

Was soll ich noch sagen? Um ein Haar hätte ich trotz Konditionsdefizit mein seit langen Jahren eingemottetes Bundesligatrikot übergestreift (ich habe selbst intensiv Basketball gespielt) und die abgetretenen Stiefel wieder geschnürt. Angesichts dieses Sportspiels überlasse ich den Ballzauber dann aber doch den virtuellen Lulatschen von NBA Live 97 – das ist bedeutend streßfreier.

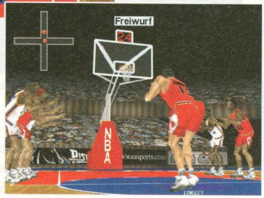
GOLD PLAYER



Gelungene ▶ Dunks werden in Großaufnahme wiederholt.



◀ Hoppla, dieser Steal war etwas zu ungestüm. Je nach Einstellung rügt der Schiedsrichter solche Fouls jedoch nicht.



Beim Freiwurf sollten die beiden Bälle im Zielkreuz möglichst genau in der Mitte stehen.

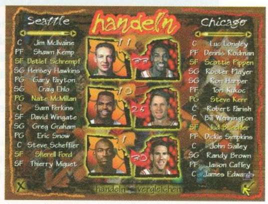
AUS DEUTSCH MACH' ENGLISCH

Wer sich aufgrund des müden deutschen Kommentars den Schlaf aus den Augen reibt, sollte schleunigst die englische Version von NBA 97 installieren. In der DOS-Version stellt dies kein Problem dar, da man nach der gewünschten Sprache gefragt wird. Unter Windows 95 müssen Sie hingegen vor der Installation in den Ländereinstellungen der Systemsteuerung »Englisch (USA)« einstellen. Haben Sie schon einige Matches auf Deutsch ertragen, hilft »neu installieren« aus dem Startmenü. Vergessen Sie nicht, die Ländereinstellung danach wieder rückgängig zu machen.

in einem Kreuz erst horizontal und dann vertikal hin und her. Um so näher sie sich bei Knopfdruck in der Mitte befinden, desto präziser der Wurf. Wer öfter mit Freunden eine Mehrspielerpartie durchführen möchte, kennt das Problem: Sie wechseln Ihren Bildschirmstar und bekommen nicht den gewünschten Sportler zugeteilt. Oder, noch schlimmer, Sie steuern plötzlich den Ballführenden, obwohl dieser gerade noch beim Freund aktiv war. NBA Live 97 läßt Sie vor Spielbeginn den Akteur festlegen, den Sie die ganze Begegnung hindurch lenken. Taktisch hat sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht viel getan; für Angriff und Verteidigung gibt es festgelegte Strategien. Während eines Matches wird die vom Rechner ausgewählte Taktik eingeblendet, Profis können diese selbst auswählen. Ein genaues Studieren der Spielzüge ist in der höchsten Schwierigkeitsstufe ratsam, denn auch der Computergegner richtet sich danach. Die einfacheren Stufen überfordern selbst Gelegenheitssportler nicht. Wer es mit den Originalregeln nicht so ernst nimmt, schaltet kurzerhand lästige Auflagen wie Spielfeldüberschreitungen oder grobe Fouls aus. Bei den Statistiken wird jede nur erdenkliche Auswertung geboten. Auf einem stilisierten Basketballfeld markieren Kreuzchen den Ursprung jedes Korbwurfs – so sehen Sie, von wo aus häufig getroffen wurde. Neu ist die eingebaute Statistikzentrale, in der man alle Auswertungen abfragt und auf Wunsch ausdruckt. Ein Manko: Spielen Sie statt der normalen Länge beispielsweise nur Drei-Minuten-Viertel, tauchen Ihre Heroen kaum einmal in den Hitlisten auf. Die (errechneten) Ergebnisse der Konkurrenz werden nämlich nicht an die kürzere Spieldauer angepaßt.

Technik-Tip: Auf einem DX4/100 ruckelt es auch bei niedriger Auflösung (320 x 200 oder 620 x 200 Bildpunkten) und mit abgeschalteten Details noch leicht. Ab einem Pentium/133 muß man keinerlei Einschränkungen mehr in Kauf nehmen. Auf der CD ist sowohl die MS-DOS- als auch die Windows-95-Version enthalten.

(Thierry Miguet/la)



Spieler können problemlos zwischen den Mannschaften getauscht werden.

JÖRG LANGER ★★★★

Vielleicht bewundere ich ja insgeheim die hühnenhaften Topverdiener aus Übersee. Denn NBA Live liegt bei mir auf jeden Fall vor dem hauseigenen FIFA und dem verschlimmbesserten NHL (die »97« denken Sie sich bitte jeweils dazu). Zur Spitze der Mannschaftssportspiele verhelfen NBA 97 sein Realismus und das sehr gute Interface. Neben den knalligen Menüs gefallen mir als Strategiefan die schier unendlichen Statistiken. Auch wenn es nicht unbedingt von Bedeutung ist, ob Detlef Schrempf fünf Zentimeter größer ist als Dennis Rodman – die Daten sind alle da. Wer sich die verschiedenen Spieltaktiken zu Gemüte führt, erfährt mehr übers Basketballspiel als durch Augenringe evozierendes Dauergucken von NBA-Übertragungen.

Vor allem grafisch haut EA Sports mächtig auf den Putz. Die vortrefflich animierten Spieler lassen die Bitmap-Männchen des 96er-Jahrgangs wahrlich alt aussehen. Wenn sich nach einem Auswärtsmatch die Hallenlichter wieder dezent auf dem gewohnten Hallenboden spiegeln und das eigene Logo auf dem Feld prangt, verspürt man tatsächlich einen Heimvorteil. Na gut, ab und zu bleibt einer meiner Leute nach dem Korbwurf kurz in der Luft hängen. Okay, die Hardwareanforderungen sind deftig. Und richtig, europäische Clubs oder Nationalmannschaften sind natürlich keine drin. Doch das ändert nichts an der Qualität dieser Sportsimulation.

NBA LIVE 97

Hersteller:	EA Sports	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (ein PC); bis Acht (per Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★ ALEX: ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Spiele-Test

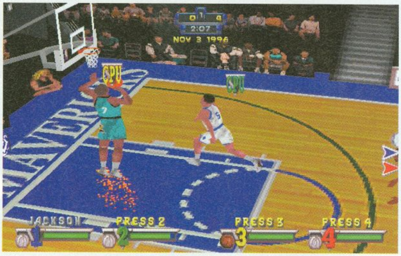
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NBA JAM EXTREME

Wenn auf dem Basketballfeld physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt werden und das Chaos regiert, werden Sportspielefans mißtrauisch und Action-Spieler hellhörig.

Obwohl sich »NBA Jam Extreme« mit dem Schlagwort NBA auf das Basketballparkett wagt, schickt es nur zwei statt fünf Recken in die Arena. Das aber mit Vehemenz: Kaum haben Sie den Ball aufgenommen, werden Sie auch schon von den tollwütig agierenden Gegnern überrollt. Mittels Druck auf die Turbotaste verwandelt sich Ihr Spieler in einen gnadenlosen Sprinter oder Weltklasse-Hochspringer. Noch lustiger ist es per Turbo-Knopf. Mit einen Feuerschweif unter dem Gesäß hebt der Werfer kometenhaft vom Spielfeld ab und läßt aus zehn Metern Entfernung den Korb erzittern. Beim Spurt quer über das Feld vermeint man fast, den Gestank des qualmenden Gummis einzuatmen.

Die grafisch anspruchsvollen Polygonfiguren sind gut animiert, bei Nahaufnahmen erkennt man sogar die Gesichter der Originalspieler. Der Kopf Ihres Stars wird zu Ballonform aufgeblasen, wenn Sie ihn als »Big head« definieren. Dies erleichtert beim vorherrschenden Chaos das Wiederfinden des eigenen Spielers. Der Computerpartner kann nur zu einem Paß oder Korbwurf aufgefordert werden. Ansonsten verhält er sich völlig selbständig und fährt auch ohne eigenes Zutun Punkte ein. In der Halbzeitpause und direkt nach dem Match wird jeder Spieler statistisch durchleuchtet. Ein großes Manko ist das hektische Mitschwingen und Ändern der Kameraperspektive. Oftmals ist nicht sichtbar, wer gerade den Ball führt. Obendrein wird man von Gegentreffern überrascht, die gar nicht als solche erkennbar waren. Dadurch werden viele Siege zur reinen Glücksache.

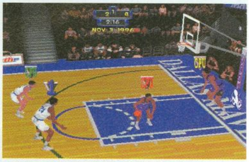


Aus dem Leben gegriffen? Bei NBA Jam Extreme lassen Ball oder Schuhe schon mal die Funken sprühen.



Der grüne Balken unter den Namen zeigt an, wieviel »Turbo-Energie« übrig ist.

Gelingt es einem Spieler, drei Körbe hintereinander zu werfen, fängt es unter seinen Schuhen fürchterlich zu brutzeln an. Von nun an finden die Bälle mit einer gewaltigen Feuerwolke wie von alleine ihr Ziel, und das ohne jede zeitliche Begrenzung. Nur ein Korbwurf der Kontrahenten beendet diesen Zauber. Einen Ligamodus gibt es nicht. Primäres Ziel ist es daher, alle enthaltenen Teams mindestens einmal zu besiegen. Für solides Spielvergnügen ist ein »extremer« PC Voraussetzung, sonst ähnelt NBA Jam Extreme eher einer Diashow. **(Thierry Miguet/la)**



Beachten Sie die Größenunterschiede zwischen den beiden violetten Spielern.

JÖRG LANGER ★★★

Trotz aller technischen Raffinessen kann ich mich mit NBA Jam Extreme nicht ganz anfreunden. Sicher, die Showeinlagen der Akteure sind ein Spektakel. Wenn sich ein Spieler beim Wurfversuch wie eine Spirale in die Luft dreht und den brennenden Ball unter tobendem Beifall im Korb versenkt, steigt auch die eigene Motivation in den Himmel. Der Sound und die comichafte Aufmachung sorgen für eine coole Atmosphäre und animieren mich fast dazu, eine Baseballkappe aufzuziehen. Statt penibler Simulation also ein voll auf Action ausgelegtes Sportspiel – das kommt mir eigentlich sehr entgegen.

Auf längere Sicht vermisse ich aber einen soliden Ligamodus. Der Glücksfaktor bei den Korbwürfen scheint mir viel zu hoch zu sein. Alle Gegner einmal schlagen zu müssen, ist nicht dermaßen motivierend. Echte Frustration macht sich breit, wenn ich erst beim Korbwurf des Gegners merke, daß dieser unbemerkt den Ball ergattert hat. Dennoch hat NBA Jam Extreme seine Daseinsberechtigung. Wenn Ihnen NBA Live 97 zu seriös ist, könnte das vor allem zu zweit sehr actiongeladene Acclaim-Spiel goldrichtig sein.

NBA JAM EXTREME

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

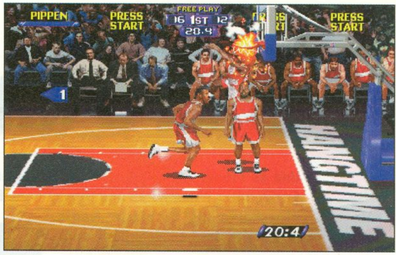
PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

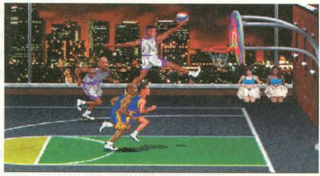
NBA HANG TIME

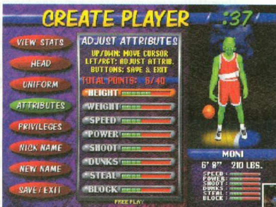


Hier wird's beim Dunking brenzlig. (640 x 480)

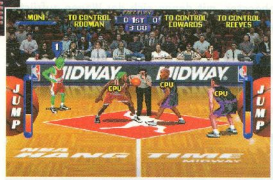
Da Basketball gerade so beliebt ist, schickt GT Interactive kurzerhand einen weiteren actionbetonten Konkurrenten auf Punktejagd ins Feld der Wettbewerber.

Hände hoch! Oder wollen Sie, daß Ihnen der Gegner die Körbe zustopft, nur weil Ihre Verteidigung schläft? Damit das ja nicht passiert, dürfen Sie bei »NBA Hang Time« sogar Spieler mit Eierköpfen und Alien-Outfit in die Zwei-gegen-zwei-Duelle schicken. Statt in 3D werden Begegnungen in Seitenansicht präsentiert, und bis zu vier menschliche Korbjäger dürfen ins Match einsteigen. Im Solospiel übernimmt die CPU die restlichen drei Figuren. Auf Knopfdruck beeinflussen Sie dabei allerdings immer noch den Zeitpunkt für deren Pässe und Korbwürfe. Aus einer Reihe der wichtigsten NBA-Stars suchen Sie sich denjenigen aus, den Sie verkörpern wollen. Eitle Naturen erstellen sich ihren Spieler lieber selbst. Unter Zeitdruck kleiden Sie Ihren künftigen Topscorer mit dem Trikot Ihrer Lieblingsmannschaft und bestimmen sämtliche wichtigen Attribute von der Kopfform bis zum Gewicht. Auch über Größe, Kraft und Geschwindigkeit sowie technische Fähigkeiten (Wurf, Dunking, Blocken, Steal) entscheiden Sie. Anschließend werden noch zwei Privilegien festgelegt: Entweder machen Sie Ihren Spieler zum Super-Rebounder, verpassen ihm zwecks besserem Wiedererkennungswert einen großen Kopf oder lassen seine verräterische Leiste für die Turbo-Power verschwinden. Letztere ist für die Ausführung sämtlicher Ballzaubereien nötig, bei der die Turbotaste gedrückt werden muß. Besonders feurige Aktionen setzen dann auch prompt den Korb in Flammen. Gelingen einer Mannschaft drei Alley Oops oder Double Dunks hintereinander, ist das Team »heiß« gespielt und kaum mehr zu bremsen. Das Regelwerk findet nicht in allen Punkten Beachtung: Verbotenes Rückspiel über die Mittellinie und der Ausball sind flach gefallen; dafür wird streng auf unerlaubtes Wegschlagen des Balles über dem Korb bei sinkender Flugbahn geachtet. Zwischendurch gibt es eingeblendete Tips vom Coach. Immerhin geht es darum, alle 29 NBA-Teams zu schlagen. Die Steuerung funktioniert wahlweise per Stick respektive Pad. Das Gravis Grip wird unterstützt. Der Hinweis, daß auch vier Spieler bei entsprechender Tastenauswahl gleichzeitig ein einziges Keyboard benutzen können, ist wohl eher als Scherz gemeint. Das Spiel läuft in der höheren Auflösung (640 x 480) in einem Fenster. **(ms)**


Sogar Cheerleader gibt es beim Nachtspiel auf dem Dach.



Sogar einen Alien-Spieler können Sie kreieren.



Gleich geht es los, und unser selbstgebauter, außerirdischer Scorer tritt in Aktion.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Falls Sie sich für eine ernsthafte und möglichst wirklichkeitsnahe Basketballsimulation interessieren, ist dieses Arcadeleichtgewicht nichts für Sie. Wen Taktik und endlose Statistiken langweilen, und wer statt dessen ein schnell zugängliches, actionbetontes Basketballspiel sucht, hängt hingegen bei NBA Hang Time schon eher richtig. Die Akteure sind gut steuerbar. Wenn der Teamkamerad nach einem perfekt getimten Paß elegant punktet, kommt Freude auf.

Das Erstellen eigener Spieler ist witzig. Störend empfand ich die zeitliche Begrenzung dabei. Denn wo eine Stoppuhr tickt, bringt das Basteln nur noch die Hälfte Spaß, selbst wenn man später wieder ins Menü zurück kann. Dem sehr ähnlichen, direkten Konkurrenten NBA Jam Extreme fehlt diese Baukastenfunktion ganz. Es hat zwar die aufwendigere Grafik und wechselnde Kamerasichten, dafür spielt es sich auf einem Pentium/90 erheblich träger. Außerdem fällt das stricheliege Feuer grafisch gegen die brennenden Körbe bei Hang Time ab. Dessen fetzige Rap-Musik ist auch eher mein Geschmack. Deshalb hat es im direkten Vergleich bei mir knapp die Nase vorn.

NBA HANG TIME

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

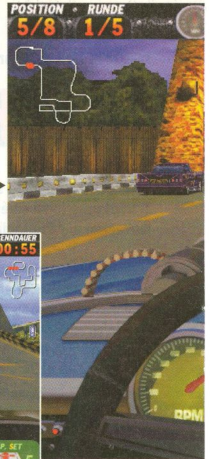
JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

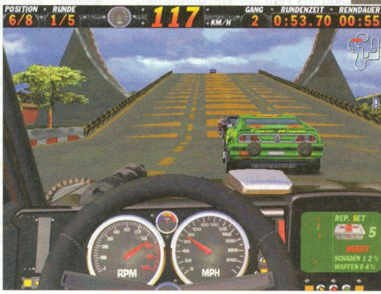
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HAVE A N.I.C.E. DAY!

Und es bewegt sich doch! Bislang galt schnelle 3D-Grafik unter Windows 95 und DirectX ohne Beschleunigerkarte als utopisch. Magic Bytes tritt nun den Gegenbeweis an.



Geschwindigkeitsrausch unter Windows 95: Trotz Highcolor und SVGA kommt auf Pentiums richtig Tempo auf.



In wenigen Sekunden wagen wir den todesmutigen Sprung durch den Looping!

Dem ernsthaften Simulationsexperten sind sie ein Greuel, für die große Masse ein Heidenspektaktel. Die Rede ist von kampfbetonten Rennspielen. Mit gepanzerten Fahrzeugen die Piste unsicher zu machen und die Konkurrenz aufs Korn zu nehmen, spricht deutlich mehr Spieler an als kreuzbraves Rundendrehen. Allerdings leben diese Vertreter der härteren Gangart nicht zuletzt von Tempo und Rasanz, weshalb Windows 95 bislang als Plattform ausschied. Denn die serienmäßige Grafikschnittstelle DirectX ist ohne entsprechende Hardware nicht gerade für schnelle 3D-Optik bekannt. Damit wollte sich das Synetic-Team nicht abfinden und entwarf für Magic Bytes »Have a N.I.C.E. Day!«.

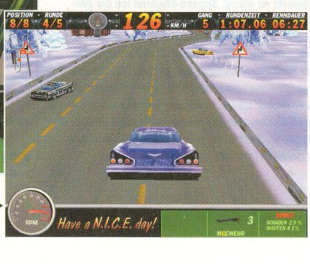
Im Mittelpunkt steht die N.I.C.E.-Meisterschaft, wobei niemand so genau weiß, wofür diese Abkürzung eigentlich steht. Als frisch gebackenes Mitglied müssen Sie sich durch drei Ligen kämpfen, um letztlich Champion aller Klassen zu werden. Sie beginnen ganz bescheiden mit einem Chevrolet Impala Coupel und 350 PS. Da mit dieser »Basisausstattung« nur wenig Aussicht auf Erfolg besteht, sollte vor dem ersten Lauf der Tuning-Shop besucht werden. Dort finden Sie neue Motoren, Brems- und Karosserieverstärker und Nitrobooster, mit denen sich der Wagen aufrüsten läßt. Da Ihre Barschaft am Anfang noch begrenzt ist, entscheiden Sie sich am besten für ein Erste-Hilfe-Päckchen und einen Satz besserer Reifen. Diese Grundausstattung allein ist noch kein Garant für den ersten Sieg. Denn die einzige N.I.C.E.-Regel besagt, niemals unbewaffnet ein Rennen zu starten. Da kommt das preiswerte Maschinengewehr gerade recht. Und zwar nicht nur, um die Kühlerhaube zu verzieren...

Unmittelbar vor dem Start befinden Sie sich an achter und letzter Position und erwarten das Grünlicht. Danach wird der erste Gang eingelegt und Vollgas gegeben. Schon gleich zu Beginn stehen heftige Rempeleien mit der Konkurrenz an. Die zehren am Zustand des Wagens genauso wie die Schüsse der Mitbewerber. Außerdem bewirken Treffer an der Karosserie einen kurzfristigen Geschwindigkeitsverlust. Doch dank des MGs können Sie es den Gegnern mit gleicher Münze heimzahlen. Auch die Streckenführung verlangt ihren Preis: Allzu gewagte Sprünge über Schanzen sowie Kollisionen mit der Fahrbahnbegrenzung beschädigen Ihr Fahrzeug. Steigt der Gesamtschaden auf über 60 Prozent, sinkt die Motorleistung ab. Dann ist es an der Zeit, das automatische Reparaturset zu aktivieren. Fünfmal pro Rennen kann so das vorzeitige Aus vemieden werden. Sind alle Erste-Hilfe-Maßnahmen aufgebraucht, ist im Notfall auch ein zeitaufwendiger Boxenstop nützlich. Ansonsten fordern außer 90-Grad-kurven und engen Passagen auch Loopings die volle Aufmerksamkeit. Vor allem in Kombination mit Sprungrampen und der hohen Geschwindigkeit fällt man leicht aus den Todesspiralen. In diesem Fall, oder wenn Sie sonstwie unfreiwillig die Strecke verlassen haben, bringt Sie das Programm binnen Sekunden wieder auf Kurs.

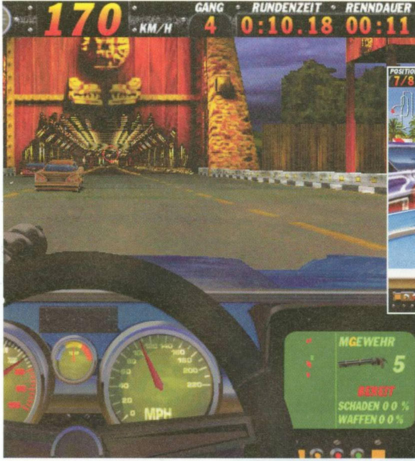
Nach dem Rennen ist Zahltag. Je nach Plazierung werden nicht nur Meisterschaftspunkte verteilt, sondern auch Bares. Das wird

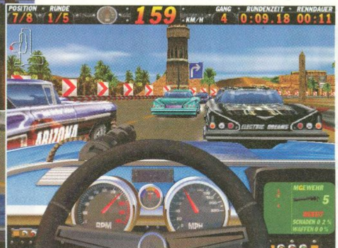


Auch Nachtfahrten stehen auf dem Programm. Die Sphinx wird dabei beleuchtet.



Im Tiefflug über die Piste. Zwei Gegner hatten eine weniger geglückte Landung.





Der Rivale im Visier. Mit dem MG läßt sich die Konkurrenz verlangsamen.

3D-BESCHLEUNIGUNG FOLGT!

Nicht mehr rechtzeitig fertig geworden ist die eingeplante Unterstützung von Direct-3D. Doch die Programmierer arbeiten fieberhaft an einem Patch, der auf einer der nächsten CDs von PC Player Plus zu finden sein wird.

sofort für die Reparatur des lädierten Vehikels verwendet und zum Aufmunitionieren der Waffen. Haben Sie danach noch Kapital übrig, läßt es sich der in neues Zubehör investieren. Raketenwerfer, Reifenschneider oder fernzündbare Haftminen stellen lohnende Ausgaben dar. Dagegen sind Fuchsschwanz, Plüschwürfel und PEZ-Bonbonspender spielerisch völlig überflüssige, dafür preisgünstige Anschaffungen. Derart gerüstet wagen Sie sich auf den nächsten von insgesamt sechs Kursen, die Sie jeweils bei Tag und Nacht schaffen müssen. Der Maia-Parcours führt durch Elfenbeintunnel und das Eingangstor zu Spielbergs »Jurassic Park«. Danach geht es an ägyptischen Pyramiden vorbei, die im Dunkeln nett angestrahlt werden. Winterlich frostig präsentiert sich die Arktik-Strecke, woraufhin Sie Bekanntschaft mit den Straßen von Chicago machen. Wild-West-Canyons und der pagodengeschmückte Chinakurs runden das Angebot ab. Am Ende der Saison sollten Sie auf jeden Fall unter den ersten Dreien gelandet sein, um in die nächsthöhere Liga aufsteigen zu können. Alle anderen müssen in einem Relegationsrennen eine bestimmte Zeit unterbieten, um sich doch noch zu verbessern. Fehlen Ihnen wichtige Punkte zum Sieg, dürfen Sie einen der sieben Konkurrenten zum Duell herausfordern. In einem heißen Kopf-an-Kopf-Rennen fahren Sie um eine vorher vereinbarte Zahl von Meisterschaftspunkten. Wer zusätzlich ein 60-teiliges Puzzle löst, erhält einen saftigen Geldbonus.

Mit der neuen Klasse wird auch ein anderer Wagen fällig. Der Ford Mustang Extreme verfügt über satte 390 PS und ist schon schwieriger zu handhaben als der beschauliche Chevi. Ansonsten ändert sich nur wenig im Vergleich zur Vorliga. Mit dem höheren Durchschnittstempo bekommen schadenvermindernde Defensivsysteme größere Bedeutung. In der Königsklasse muß eine 2500 PS starke Gasturbine gemeistert werden.



Im »Money for Nothing«-Shop können Sie neben Tuningteilen und Waffen natürlich auch einen stilechten Fuchsschwanz erstehen.

Jedesmal variabel sind die Optionseinstellungen. Die Rundenzahl kann frei zwischen fünf und 20 gewählt werden und die Stärke der Gegner in drei Stufen. Natürlich stehen Automatik und Handschaltung zur Verfügung. Bis zu acht Teilnehmer dürfen über Nullmodemkabel oder Netzwerk spannende Duelle und Meisterschaften bestreiten. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Hatten Sie heute einen schönen Tag? Ich habe mir während der Testphase jedenfalls gleich mehrere gegönnt. Magic Bytes Rennspiel macht nämlich jede Menge Spaß. Dabei kann ich eigentlich kaum sagen, woran es mehr liegt: Ist es die hübsche Highcolor-Grafik, die schon ab einem Pentium/90 flüssig läuft? Oder sind es die zahlreichen Ausbaumöglichkeiten der Wagen, welche die Motivation auch beim wiederholten Durchspielen hoch halten? Dabei ist es egal, ob man mit Tastatur, Joypad oder Lenkrad auf Punktejagd geht, die Steuerung geht immer gut von der Hand.

Mir persönlich fehlen allerdings Powerslides, die Sega Rally auszeichnen. Die Kurvenlage halte ich auch ohne die zuschaltbaren Lenkhilfen fast immer perfekt, Schäden durch gelegentliche Kollisionen sind schnell repariert. Schade nur, daß sich die Streckenführung aller Kurse stark ähnelt. Bereits beim zweiten Parcours kennt man die zugrundeliegenden Bauelemente; Überraschungen sind damit ausgeschlossen. Mal abgesehen von ein paar Unebenheiten hätten unterschiedlichere Straßenbeläge für mehr Abwechslung gesorgt. Diese Einschränkungen sollten Sie dennoch nicht davon abhalten, sich ebenfalls eine schöne Zeit mit Have a N.I.C.E. Day! zu verschaffen.

HAVE A N.I.C.E. DAY!

Hersteller:	Magic Bytes	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Nullmodemkabel), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

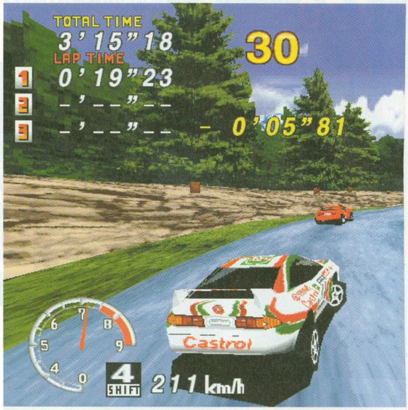
JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SEGA RALLY

Wir schreiben das Frühjahr 1997, und die meisten guten Spiele wurden bereits vor Weihnachten veröffentlicht. Doch rechtzeitig zum Ende des Winterschlafs gibt die »Sega Rally« Vollgas.



Egal, ob Sie sich mit dem Toyota oder Lancia auf die Piste wagen, die Bremsen brauchen Sie so gut wie nie.

Man kann sich kaum noch an die guten, alten Zeiten erinnern, als Softwaretrends in der Spielhalle geboren wurden. Wer sich heute in eine Arcade wagt, wird von den obligatorischen Groschengräbern nebst mittelprächtigen Prügelklonen und uninspirierten Dumpfrasereien gelangweilt. Doch ab und an findet sich ein Lichtblick, der für gewöhnlich von einer Menschentraube umlagert wird. »Sega Rally« gehört zu diesen Automaten, die Markstücke magisch anziehen. Nach der Saturn-Umsetzung vor über einem Jahr wartet nun die PC-Fassung auf die Startfreigabe.

Anders als im hauseigenen »Daytona USA« stehen bei der Sega Rally nicht ebene Asphaltpisten auf dem Rennplan, sondern unwegsame Feldwege und bessere Trampelpfade. So führt Sie der erste Kurs in die Wüste. Auf relativ breiten Streckenabschnitten machen Sie nicht nur Bekanntschaft mit neugierigen Zebras und Elefanten, sondern auch mit einem tieffliegenden Hubschrauber, der gewaltig Staub aufwirbelt. Neben ein, zwei scharfe Kurven und Bodenwellen sorgt schlammiges Erdreich für unfreiwillige Rutschpartien. Weiter geht es in bewaldetere Regionen. Dort nimmt naturgemäß die Matschhäufigkeit dramatisch zu. Auch die Kurven werden zahlreicher, enger und erheblich schwieriger zu bewältigen. Zur Belohnung dürfen Sie danach durch ein idyllisches Bergdörflein brausen. Allerdings wird die Strecke von Felswänden eng begrenzt, was allzu weitläufige Schlittereien zu gewagten Unternehmungen werden läßt. Haben Sie auf allen Kursen Ihr Bestes gegeben und sind auf dem ersten Platz gelandet, erwartet Sie ein noch anspruchsvollerer Bonustrack.

Kernstück der Sega Rally ist der Arcade-Modus. Hier werden alle drei Strecken im Rahmen einer Meisterschaft hintereinander



Über jede Kurve informiert Sie ein virtueller Beifahrer.

abgefahren, mit der Möglichkeit, den Extrakurs zu Gesicht zu bekommen. Landet man nach diesem letzten Teilabschnitt wiederum ganz oben auf dem Siegertreppchen, winkt ein Extrawagen als Belohnung. Neben der hartnäckigen Konkurrenz macht Ihnen ein Zeitlimit das Leben schwer. In bestimmten Abständen sind Checkpunkte postiert, die rechtzeitig passiert werden müssen, um nicht vorzeitig den Game-over-Schriftzug zu sehen. Zum Üben wählt man jede Piste einzeln an, wird dann aber niemals den Geheimlevel sehen. Wer nur auf Best-

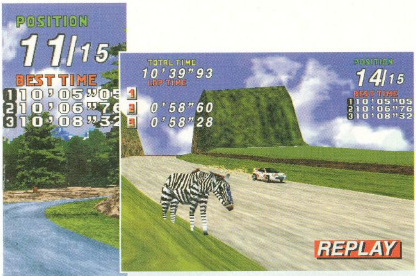


Der schwierigste Kurs führt durch ein idyllisches Bergdörfchen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Sega hat seit dem verunglückten Daytona USA kräftig dazugelernt, so wurde der Grafikaufbau nachhaltig beschleunigt. Zwar werden vereinzelte Bildsegmente immer noch zu spät eingeblendet, dafür bewegen sich die Wagen deutlich flüssiger durch die Landschaft. Ein doppeltes Lob haben sich die Programmierer für die erstklassige Steuerung verdient. Selbst im ruckeligen Highcolor-Modus lassen sich die Boliden immer noch einwandfrei handhaben. Dabei werden auch kleinere Fahrfehler großzügig vergeben.

Unverständlich ist mir aber, warum Sega der PC-Version nicht ein paar zusätzliche Spielarten oder Strecken spendiert hat. Selbst bis ins ferne Japan sollte es sich doch mittlerweile herumgesprochen haben, daß PCs über Tastaturen zur Namenseingabe verfügen und mehr als drei Buchstaben gleichzeitig verarbeiten können. Außerdem wäre es sicherlich kein Problem, die Replays auf der Festplatte zu speichern. Ärgerlich auch, daß trotz Netzwerkunterstützung nie mehr als zwei Spieler gleichzeitig auf die Strecke dürfen. Dennoch, Einsteiger und Gelegenheitsraser, die bei Bleifuss 2 nur auf den hinteren Rängen landen, haben an der Sega Rally ihren Spaß. Experten und Mehrspieler-Fans werden bei der Konkurrenz aus Italien besser bedient.



In der Wiederholung werden Fehler gnadenlos offengelegt. Hier macht der Fahrer nicht mal vor den Zebrastreifen halt.

zeiten aus ist, erhält im Time Attack ein ganz besonderes Bonbon.

Ohne Meisterschaftsambitionen lassen sich die Flitzer tunen. Die Empfindlichkeit der Lenkung, der Reifentyp und die Härte der Federung passen Sie per Mausklick dem jeweiligen Kurs an. Automatikgetriebe oder Handschaltung sind dagegen in allen Modi verfügbar. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie sich für den Lancia Delta Integrale oder den nervöseren Toyota Celica GT entscheiden. Diese beiden erprobten Wagen stehen ebenfalls im Mehrspielerbetrieb bereit. An einem Rechner können zwei Duellisten am geteilten Bildschirm gegeneinander antreten; bei zwei PCs sorgen Modem oder Netzwerk für Kontakt. Damit Experten wie blutige Anfänger gleiche



Der Splitscreen macht es möglich: zu zweit an einem PC.

Chancen haben, darf einer der beiden Kontrahenten mit Zeitvorsprung fahren. Überaus spannende Kopf-an-Kopf-Duelle erleben Sie garantiert, wenn Sie dem zurückliegenden Fahrer kurzzeitig einen Geschwindigkeitsvorteil bis zum Moment des Überholens verleihen. Eigene Bestleistungen zum Ansporn nimmt man im Ghost-Modus. Dort müssen Sie gegen einen durchscheinenden Konkurrenten antreten, der den Fahrstil Ihrer eigenen, am schnellsten durchfahrenen Runde kopiert. Unabhängig von der gewählten Spielart steht eine Replay-Funktion zur Verfügung, mit der das komplette Rennen aus der Außenansicht noch einmal verfolgt werden kann. **(mic)**

SEGA RALLY

Hersteller: Sega | **Hardware:** ❶❷❸④⑤
Betriebssystem: Windows 95 | **Sprache:** Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem oder Netzwerk)

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ **MONIKA:** ★★★ **ROLAND:** ★★★★ **ALEX:** ★★★

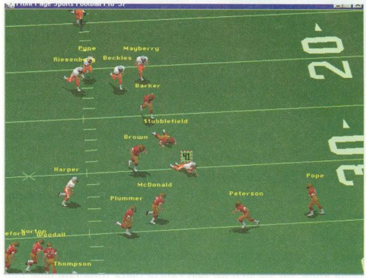
MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO '97 SEASON

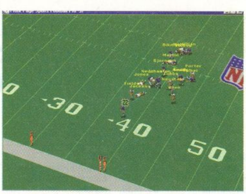
Alle Jahre wieder bringt Sierra die Spiele der »Front Page Sports«-Reihe auf den aktuellen Stand. Einsteigerfreundlicher sind sie im Laufe der Zeit aber nicht geworden, dafür noch komplexer.

Bis 1993 war das amerikanische Softwarehaus Sierra fast ausschließlich für gute Adventures bekannt. Im selben Jahr wurde die »Front Page Sports«-Reihe aus der Taufe gehoben. Einer der allerersten Vertreter der neuen Linie war »Front Page Sports Football«. Daraus wurde im Laufe der Zeit und regelmäßiger Neuauflagen mittlerweile das vorliegende »Front Page Sports Football Pro '97 Season«.

Veteranen bekommen in der 97er-Auflage aktualisierte Regeln, Spielerdaten und -statistiken vorgesetzt. Neulinge hingegen treffen auf Probleme. Das beginnt bei der umständlichen Installation (siehe Extrakasten) und setzt sich über die überkomplizierte Handhabung fort. Wie schon in allen Vorgängern führt kein Weg am Studium des gut 220 Seiten starken Handbuchs vorbei. Glaubt man zu Beginn noch, die Schwarte würde das grundlegende Regelwerk des amerikanischen Nationalsports erläutern, wird man schnell eines besseren belehrt. Das Manual ist einzig und allein der Bedienung des Programms gewidmet. Haben Sie sich in stundenlanger Kleinarbeit in die Materie eingearbeitet, dürfen Sie sich in ein Freundschaftsspiel gegen eins von 30 Originalteams stürzen oder eine eigene Liga starten. Sollten Sie mit den rund 10 000 Spielzügen nicht zufrieden sein, generieren Sie in einem Editor umständlich neue. Das Spielfeld wird wie gewohnt in jede denkbare Perspektive gedreht und gezoomt, um Spielzüge in der Wiederholung genauestens zu analysieren. (mic)



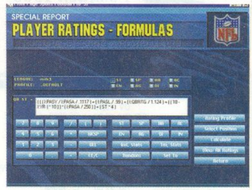
Die 49er greifen an. Auf der mittleren Zoomstufe haben Sie Ihre Mannen am besten im Blick.



Dank stufenloser Änderung der Kameraführung und Zoomfunktion darf das Spielfeld aus jedem beliebigen Winkel beäugt werden.

ACHTUNG: IMPORTE

Falls Sie die amerikanische Version von Front Page Sports Football Pro '97 Season gekauft haben, werden Sie bei der Installation unter dem deutschen Windows 95 eine Fehlermeldung erhalten. Abhilfe schafft die Umstellung der Ländereinstellungen in der Systemsteuerung von Windows 95 auf »Englisch (USA)«. Nach dem Neustart funktioniert das Sierra-Setup-Programm einwandfrei.



Noch Fragen? Mittels unverständlicher Formeln können Sie sich Ihr eigenes Bewertungssystem für die Footballer erstellen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Mir ist es ein Rätsel, wie Sierra jedes Jahr aufs neue den selben Brei nochmals gewinnträchtig an den Mann bringen will. Während Konkurrent Electronic Arts zumindest mit der Präsentation immer wieder Standards setzt, verkomplexiert sich die Front-Page-Sports-Reihe zunehmend ins Unspielbare. Zugegeben, wenn Sie sich in wochenlanger Fieselarbeit in die Materie eingearbeitet haben, werden Sie etliche Details entdecken, die kein Konkurrent zu bieten hat. Doch müssen sich die Entwickler fragen lassen, wer an den dreizeiligen mathematischen Formeln und kryptischen Kürzeln Spaß hat.

Wenn Sie Front Page Sports Football Pro '97 Season (werden die Designer vielleicht nach Titellänge bezahlt?) in allen Einzelheiten beherrschen, ohne vorher an Menüüberflutung gestorben zu sein, sollten Sie ernsthaft über eine Karriere als NFL-Manager nachdenken. Alle anderen bleiben lieber beim viel ansprechenderen Madden NFL 97.

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO '97 SEASON

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem oder Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

DIE FORTSBTZUNG DES PREISGEKRÖNTEN SPIELS *MIGHT AND MAGIC*™

LANG LEBE DER KÖNIG?

Nach jahrelangem Frieden unter der gütigen Herrschaft des Lord Ironfist wird das Land Enroth wieder in Wirren und Unruhe gestürzt. Ironfists Zwillingssöhne, der eine gut, der andere böse, wetteifern um den begehrten Thron, und Du mußt entscheiden, für welche Seite Du Dich im kommenden Krieg stark machen willst.

Wirst Du Dich auf die Seite des niederträchtigen Thronräubers schlagen und seine heimtückischen Horden anführen, oder dem rechtmäßigen Thronfolger treu bleiben und die Heere des Lichtes befehligen?

Die Entscheidung liegt bei Dir. Est ist eine ungeheure Herausforderung, und auf den, der scheitert, wartet der Tod.

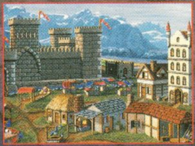
Bei *Heroes of Might and Magic II*™ gibt es mehr Zaubersprüche, doppelt so viele Ungeheuer und mehr Spieloptionen. Außerdem kommen zwei neue Heldentypen hinzu: Wizard und Necromancer (Hexenmeister und Nekromant), und mehrere Spieler können mitmachen.

Wie lange wirst Du überleben?

HEROES II™ of Might and Magic







DIE ERBFOLGEKRIEGE

PC

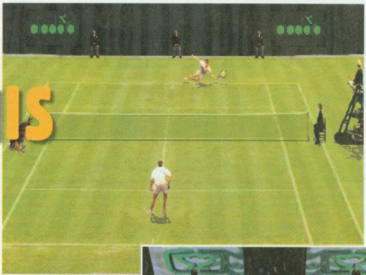
NEW WORLD COMPUTING®

http://www.nwcomputing.com

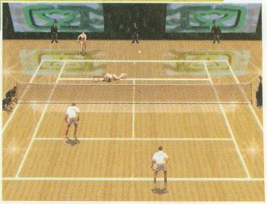
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Complete DAVIS CUP TENNIS

Wenn Tennisstars im Davis Cup auf die Filzkugel dreschen, geht es nicht um Weltranglistenpunkte, sondern Teamgeist. Reichlich uninspiriert zeigt sich die PC-Umsetzung des Wettbewerbs.



Die Tennisrevolution: Die berühmte Becker-Hechtrolle wird auch auf der Grundlinie eingesetzt (siehe hinterer Spieler).



Weil es bei Basketball-Simulationen so schick aussieht, wälzen sich auch Telstars Davis-Cup-Spieler auf spiegelndem Hallenboden.

Der Deutsche Tennisbund zahlt jährlich Millionen an die Herren Stich und Becker für deren bloße Absichtserklärung, Deutschland im Davis Cup zu vertreten. Oft haben die beiden Superstars dann aber doch keine Lust, ein schlimmes Wehwehchen oder einfach eine Stinkwut aufeinander. Pech gehabt, DTB. Sieht man sich Telstars furchtbares »Complete Davis Cup Tennis« an, kann man sich gut in die Lage von Bobbele und Michael versetzen: Auch Computerspieler werden jede Ausrede nutzen, dieses Machwerk nicht anfassen zu müssen.

Das Sportspiel bietet diverse Varianten wie K.o.-System, Liga und dem eigentlichen Davis Cup. Die nationale Idee (Sie wissen schon, Teamgeist, klatschende Zuschauer und so) wird jedoch unterbewertet. Hat man sich einmal für ein Land entschieden, ist im weiteren Turnierverlauf nur noch der Name des Sportlers zu sehen. Auch die gegnerische Mannschaft muß über die Spielernamen identifiziert werden. Die Teams bestehen aus zwei Akteuren, die jeweils zwei Einzel und zusammen ein Doppel bestehen müssen. Solospieler werden vom Computer verstärkt. Grafisch setzt Complete Davis Cup Tennis auf biedere Hausmannskost. Die digitalisierten Tennisstars sind pixelig und schlampig animiert, zappeln hektisch auf dem Platz herum und hüpfen teilweise wie angetrunkene Känguruhs dem Filzball hinterher. Den legendären Becker-Hechtsprung beherrschen sie besser als den einfachen Return und wenden ihn bedingt durch das schlechte Stellungsspiel regelmäßig an. Teilweise sieht es sogar so aus, als würde der kleine Ball per Drehschuß mit dem Fuß über das Netz befördert. Das Raunen der Zuschauer bei solch ästhetischen Aktionen sowie diverse unmotivierte Zurufe wie »Hurry up« lassen sich glücklicherweise abschalten. Der Schiedsrichter teilt uns trotzdem regelmäßig gelangweilt den Spielstand mit. Bei so illustren Tennispersönlichkeiten wie »Ali Yoddler« ist man sogar dankbar, wenn er den Kontrahenten nur mit einem schnöden »Player One« anspricht. Ändern können Sie die Namen nicht, daher sind keine Matches Becker gegen Agassi möglich. Die Gegner sind nicht sonderlich stark, so daß ein geübter Spieler auch in der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen bei Einzelpartien schnell unterfordert wird. Beim Doppel sieht es ein bißchen anders aus, da alles recht eng zugeht. Die vorhandenen Statistiken sind dürftig und werden nach einem Match auch nicht weitergeführt. Eine Auswertung über ein ganzes Turnier ist ebensowenig enthalten wie eine Übersicht der Breaks oder der erzwungenen Fehler. Interessant ist der Ligamodus, bei dem immerhin die Anzahl der gewonnenen Spiele ersichtlich ist. **(Thierry Miguet/la)**

JÖRG LANGER ★

Wenn ich bei meinen Tennisstunden jemals so aufgeregt über den Platz gezappelt wäre, hätte mich mein Trainer vor dem Schußloch der Ballmaschine festgebunden. Complete Davis Cup läßt keineswegs die »Realitätsnähe« erkennen, von der auf der Packung zu lesen ist. Ich habe zum Beispiel noch nie einen Tenniscrack dabei beobachtet, wie er während des gegnerischen Schlags von der Grundlinie zur linken Seitenlinie hechtet, und dann zur rechten. Wohlgemerkt, danach hat mein Bildschirmsportler den Ball noch erreicht und zurückgespielt! Statt nervende Räusperlaute und Zurufe einzubauen, hätten sich die Programmierer vielleicht mal eine der zahlreichen Fernsehübertragungen anschauen sollen ...

Die Spieler sind lausig digitalisiert, die Menüs enthalten augenfeindliche Farben. Die Steuerung ist zwar leicht erlernbar, hat aber mit Tennisspielen nichts zu tun. So ist es egal, wie dicht man am Ball steht, nur das Timing entscheidet über gute oder schlechte Schläge. Das Flug- und Sprungverhalten der Filzkugeln lassen in mir den Verdacht aufkommen, daß die Designer fälschlicherweise eine Softball-Sportspiel im Sinn hatten. Die defensiven Computergegner schließlich bieten schon nach wenigen Übungsstunden keine Herausforderung mehr – obwohl ihnen kein erster Aufschlag danebengeht.

Als häßlich-hektischen Mittagspausenfüller könnte man Complete Davis Cup gerade noch gebrauchen. Doch Tennisspieler und Sportspielexperten wünschen den Machern dieses Debakels eintausend Doppelfehler in Folge. Weshalb gibt es so tolle Basketball- und Fußballspiele, aber keine einzige gescheite Simulation des Weißen Sports?

COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Hersteller:	Telstar	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

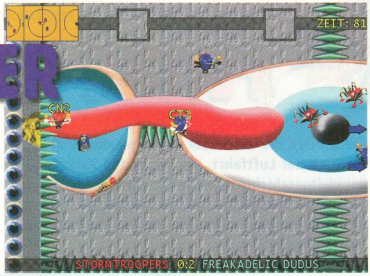
PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★

JÖRG LANGER: ★

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BOTSOCCER



Spinnen, Schlangen und wandelnde Mülleimer: Bei Botsoccer gibt es Roboter in allen Variationen. (640 x 480)

Was kann man mit einer Dose Sauerkraut alles anstellen? Wenn es nach dem NBG-Verlag geht, wird sie in der Zukunft von ein paar Blechkumpanen über ein Spielfeld gekickt.

Lange wurde die Geduld der Spielefreunde auf eine harte Probe gestellt, doch nun ist es endlich soweit: »Botsoccer«, das neue Spiel von Caps ist da. Diesmal ist es kein Adventure wie »Mission Super I.Q.«, sondern ein futuristisches Sportspiel, bei dem Sie mit Robotern nach einer Dose treten. Darin befindet sich Cyberkraut, aber das soll uns nicht weiter beunruhigen. Ziel des Spiels ist es, die Büchse in zwei Halbzeiten à 100 Sekunden möglichst oft in das Tor des Gegners zu bugsieren. Unglaublich, aber wahr: 128 Teams aus dem ganzen Universum richten regelmäßig einen Wettbewerb aus, um die besten Roboter zu küren. Daß bei einer solchen Vielzahl von Mannschaften einige recht dümmliche Namen wie »Megabullshit Team« auftauchen, gehört zu den Härten des Spieletester-Alltags.

Bevor Sie auf den Platz gelassen werden, suchen Sie sich ein oder mehrere Teams aus, denen Sie in der Meisterschaft unter die Arme greifen wollen. Alternativ dazu winkt ein Trainingsmodus oder ein Wettbewerb nach dem K.o.-System. Ihre vierköpfige Truppe setzt sich zunächst aus Robotern mit der formschönen Eleganz eines Tretmülleimers zusammen. Auf dem örtlichen Markt dürfen Sie diese jedoch verhökern und vom Erlös neue Kollegen einkaufen. Dazu gehören zum Beispiel Bots in Spinnen-, Wurm- oder gar Fischgestalt, die alle unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzen. Dazu können Sie die Jungs noch mit Extras aufmöbeln. Gegen klingende Münze machen Sie beispielsweise einem Bot Beine, so daß er seine Verfolger abschütteln kann.



Mit einem vollen Geldsäckel dürfen Sie ein paar neue Gesellen in Ihre Mannschaft holen.

Der Computer simuliert wie bei einem normalen Fußballprogramm die Spiele, an denen Ihre Mannschaften nicht beteiligt sind. Wenn Sie an einem Abend das Turnier nicht zu Ende bringen, dürfen Sie beliebig viele Teamaufstellungen speichern. In einem Mensch-gegen-Mensch-Modus spielen Sie gegen einen Freund. Botsoccers Grafik dümpelt zwischen Shareware-Niveau und »ganz passabel« hin und her, die CD-Melodien wurden von echten Musikern eingespielt. **(ra)**



▲ Je nach Austragungsort verändert sich die Stadionbemalung.



◀ Die Bajuwaren liegen zurück – ob es am Kryptonit liegt?

ROLAND AUSTINAT ★★

»Nach dem Spiel ist vor dem Spiel«, meinte seinerzeit Sepp Herberger. Ich fühle mich nach dem Spiel eher ermattet. Zu fitzelig geht es auf dem Bildschirm zu, zu dumpf laufen die Kameraden mit, die nicht selbst gesteuert werden. Zu Beginn eines Matches kann es kurzfristig zu Verwirrung über die Seitenzuteilung kommen. Dazu meint die Anleitung lakonisch: »Die Farbe Deines Teams entspricht der Farbe, in dem der Button leuchtet, der Dein Team beinhaltet.« Alles klar?
So etwas wie kurzfristiger Spaß kommt im Mehrspielermodus auf. Hier machen sich Steuergeräte wie das unterstützte Gravis Grip bezahlt. Ärgerlich: Die Halbzeitlängen können nicht variiert werden, und warum sich das Spiel nicht unterbrechen läßt, wissen die Götter. Dennoch ist Botsoccer klar besser als Mission Super I.Q. Dies ist allerdings relativ zu sehen: Das Essener Rathaus ist zwar höher als das in München, aber bis zum Empire State Building fehlen beiden noch ein paar Meter. Mal sehen, was als nächstes kommt ...

BOTSOCCER

Hersteller:	NBG-Verlag	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

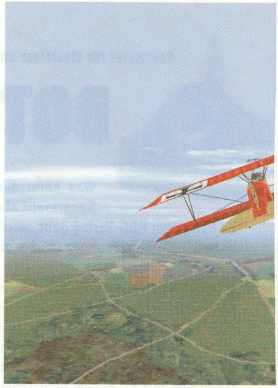
JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ALEX: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

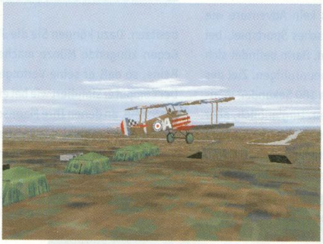
FLYING CORPS

Sie wurden die Ritter der Lüfte genannt und waren Pioniere der Luftfahrt. Um die ersten Kampfpiloten der Weltgeschichte ranken sich zahlreiche Mythen und Legenden. Lassen Sie sich von Empire auf einen Flug in die Geschichte einladen: Werden Sie Mitglied in einem »Flying Corps«.



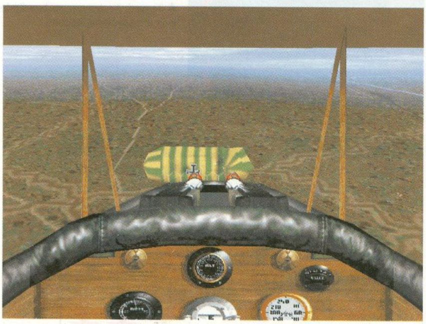
Flugzeuge und Landschaft wirken äußerst plastisch und detailgetreu. Allerdings scheinen die Texturen wegen der fehlenden Perspektivenkorrektur zu schwimmen. (SVGA, 1024 x 768)

Rod Hyde gehört zu den Veteranen unter den Flugsimulations-Entwicklern. Für den Sinclair Spectrum programmierte er seinerzeit den ersten Harrier-Simulator und brachte Spectrum Holobytes »Falcon« auf Atari ST und Amiga das Fliegen bei. Daneben zeichnete er für Klassiker wie »Flight of the Intruder« und mit seiner eigenen Firma Rowan Software für das grafisch sehr schöne »Dawn Patrol« verantwortlich. »Flying Corps« wurde wie der Vorgänger für Empire entwickelt und ist ebenfalls im Ersten Weltkrieg angesiedelt. In den Jahren 1917/18 tobten die größten Luftschlachten über Frankreich. In vier Kampagnen können Sie einige davon auf Ihrem PC miterleben.



Die Bodenziele wurden sehr liebevoll in Szene gesetzt. (SVGA, 640 x 480)

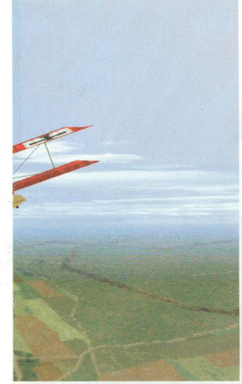
Der bekannteste Pilot der Ära war Manfred von Richthofen. Als Bruder des »Roten Barons« müssen Sie dessen Jagdstaffel vertretungsweise übernehmen. Während der echte Lothar von Richthofen in Abwesenheit des Fliegerasses sehr bald verletzt ausschied, wollen Sie die Abschußrate des berühmten Verwandten übertreffen. Nicht weniger ehrgeizig ist die Aufgabenstellung der zweiten Kampagne. Dort verkörpern Sie das digitale Ego des amerikanischen Fliegers Eddie Rickenbacker (übrigens einer der wenigen Weltkriegs-Piloten, der erst 1973 eines natürlichen Todes starb). Als Staffelführer der 94. US Schwadron gilt es, bis zum Ende des Kriegs die begehrte »Congressional Medal of Honor« verliehen zu bekommen. Weniger historisch fundiert geht es bei der Frühjahrsoffensive des Jahres 1918 zu. Einen großen Namen muß man sich hier erst verdienen, indem man auf englischer Seite den Ansturm der Deutschen zurückschlägt. Wieder in kaiserlichem Sold und Dienst arbeiten Sie sich in Kampagne Nummer 4 mit einem Jagdgeschwader bis zum Kommandanten empor. Derart gerüstet wol-



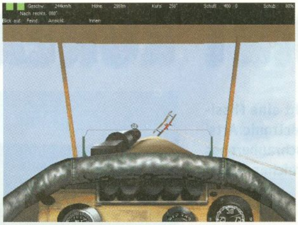
Ein gegnerischer Beobachterballon voraus. Unbewegliche Objekte sind eine leichte Beute. (SVGA, 800 x 600)

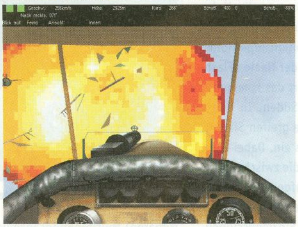
MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Seit Origins Wings of Glory habe ich auf einen neuen Doppeldecker-Simulator gewartet. Durch die langsam fliegenden Maschinen ohne technischen Schnickschnack steht Luftkampf pur im Mittelpunkt. Nichts gegen moderne F-irgendwas-Programme, aber die direkten Attacken Mann gegen Mann machen eindeutig mehr Spaß als Fernwaffenbeschuß jenseits des Sichtfelds. Dabei ist es den Entwicklern von Flying Corps geglückt, das Flugverhalten der Gegner sehr realistisch zu gestalten. Letztere versuchen sogar bei erdrückender Übermacht zu fliehen und schreien laut auf, wenn sie getroffen werden. Ein besonderes Lob auch für das sehr sorgfältig gestaltete Flugmodell, wobei vor allem der Gyroskop-Effekt von Sopwith Camel und Fokker Dr.1 eine echte Herausforderung darstellt. Bei aller Authentizität haben Rod Hyde und sein Team den Einsteiger nicht vergessen. Vor allem die kombinierte Querrudersteuerung sorgt dafür, daß auch weniger versierte Piloten die Feindflieger vor die Kanone bekommen.
Schade nur, daß die einzelnen Missionen auf die Dauer zu wenig Abwechslung bieten. Warum nicht mal ein Aufklärungsflug mit Fotoapparat. Und wo sind die Kämpfe gegen Zeppeline? Außerdem vermisse ich, neben dem Mehrspielermodus, eine Perspektivenkorrektur der hübschen Grafik. Dadurch verschwinden ins Visier genommene Gegner oft im wabernden Pixelgetümmel der Texturen. Diese Mankos verhindern Flying Corps' Aufstieg zum erhofften Überflieger. Dennoch setzt Empire die Meßlatte für Sierras langerwartetes Red Baron 2 ein Stückchen höher in den Himmel.



len in der weltweit ersten Panzerschlacht von Cambrai Artilleriestellungen verteidigt und somit die Blechkolosse aufgehalten werden.





Nicht gerade ehrenhaft, aber effektiv: der Angriff von hinten. (SVGA, 640 x 480)

Haben Sie sich für ein Szenario entschieden, steht der erste Einsatz auf dem Dienstplan. Meist handelt es sich um Patrouillenflüge zwischen zwei Wegpunkten oder gezielte Angriffe auf Beobachterballons. Aber auch Bodenattacken gegen Panzer, LKW-Konvois oder Flugplätze sind möglich. Zum Starten geben Sie nur noch Vollgas und beten, daß die Mühle aufsteigen möge, bevor sie die Bäume an der Startbahnbegrenzung erreicht hat. Da das gesamte Fluggebiet mittels Satellitendaten und Fotografien der Realität nachempfunden wurde, orientieren sich waschechte Simulanten unterwegs an den mitgelieferten Originalkarten. Weniger Realismus vernarrte Geister greifen auf die Autopilotenfunktion zurück. Diese transportiert Sie in Sekundenschnelle zum nächsten Feindkontakt. Dann schlägt die Stunde der Wahrheit. Unter Ausnutzung aller Außen- und Innenansichten und mit Hilfe der automatischen Zentrierung des Blickwinkels Richtung Gegner pirscht man sich an den Rivalen heran. Haben Sie den Sonnenstand richtig genutzt und befinden sich hoffentlich auch höher als Ihr Gegenüber, wird er mit der Maschinenkanone unter Beschuß genommen. In der Hitze des Gefechts gelangen oft die eigenen Leute ins Visier. Deshalb sind die Farbmarkierungen auf Rumpf und Flügeln zur Identifikation besonders wichtig. Nach der Rückkehr zum Fliegerhorst werden Ihre Abschüsse fein säuberlich notiert, sowie Erfolge und Beförderungen bekanntgegeben. Sobald Sie zum Kommandanten befördert werden, können Sie die Maschinen mit neuen vorgefertigten Texturen versehen. Ebenfalls zu den Rechten des Geschwaderführers gehört es, den einzelnen Verbänden Formationen vorzugeben, und verstorbene Kameraden durch neue zu ersetzen. Daneben legen Sie fest, welche Gegner zuerst angegriffen werden, und welche Piloten sich im Kampf zurückhalten sollen.

Besonderen Wert haben die Entwickler auf das Flugverhalten gelegt. So machen sich außer Windeinflüssen und blendendem Sonnenlicht auch das Drehmoment des Propellers und dessen Auswirkungen auf die tragende Luftströmung bemerkbar. Zwei der sechs verfügbaren Flugzeuge sind mit einem Rotationsmotor ausgestattet. Diese sehr leistungsfähigen Kraftpakete leiden jedoch unter dem sogenannten Gyroskop-Effekt. Deshalb müssen diese Flieger völlig anders gehandhabt werden als die Modelle mit normalen Motoren. Betroffen davon sind die englische Sopwith Camel und der deutsche Fokker-Dreidecker Dr.1, während Nieuport Scout, Albatross D3, Spad XIII und SE5A konventionell zu steuern sind. Allerdings lassen sich alle Effekte einzeln deaktivieren, genauso wie unendliche Munition, die Größe der Ziele oder Unverwundbarkeit zugeschaltet werden können. In acht Trainingsmissionen üben Sie für die Kampagnen.

Technik-Tip: Die Hardwareanforderungen von Flying Corps sind immens. Unter einem Pentium/90 mit 16 MByte RAM brauchen Sie die Motoren erst gar nicht zu starten. Ab 100 MHz Taktfrequenz wird die Standard-Super-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Pixeln spielbar. Flüssige Bewegungen gibt es aber erst mit einem 166-MHz-System. Wer mit 1600 mal 1200 Bildpunkten in die Luft gehen möchte, sollte schon mal auf einen Pentium/200 sparen. **(mic)**



Beim Luftkampf in großer Höhe kann die Wolkendecke hervorragend zur Tarnung eingesetzt werden. Jedoch verliert man so leicht die Orientierung. (VGA)



Zwischensequenzen lockern die Kampagnen auf.

FLYING CORPS

Hersteller:	Empire	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

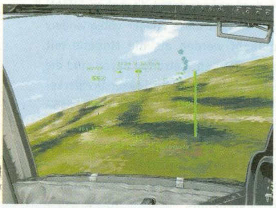
FLASH POINT KOREA

Kaum ein Monat vergeht, ohne daß nicht eine Missions-CD zu einem Flugsimulator von Electronic Arts' Hauslabel Jane's erscheint. Das Hubschrauberepos »AH-64D Longbow« wird nun mit zahlreichen neuen Optionen veredelt.



Sie dürfen nun auch die Position des Waffenoffiziers übernehmen.

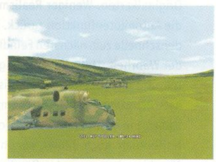
Vor gerade mal einem guten halben Jahr konnte die Hubschraubersimulation »AH-64D Longbow« einen der begehrten Gold Player abstauben. Das Team um Andy »Gunship« Hollis präsentiert nun das erste Erweiterungsset. Wie der Name »Flash Point Korea« unschwer vermuten läßt, attackiert das kommunistische Regime Nordkoreas die Nachbarn im Süden. In diese Kämpfe um die berühmte entmilitarisierte Zone greifen Sie mit Ihrem Longbow Apachen auf Seiten des Südens ein. Dabei können Sie eine komplette Kampagne absolvieren, die zwischen den Einsätzen durch gut synchronisierte Videos aufgelockert wird.



Im Pilotencockpit wurden einige Änderungen vorgenommen. Das IHADSS wird nicht mehr ausgeblendet, wenn Sie die Seitenansicht wählen.

Daneben verleiten 140 Einzelmissionen zu immer neuen Ausflügen in den gegnerischen Luftraum. Zusätzlich wurde das Hauptprogramm vollständig runderneuert. So kann man nun in die Rolle des Bordschützen schlüpfen, was eine Erweiterung der (gleichzeitig aufrufbaren) Multifunktionsanzeigen mit sich bringt. Die Flughilfen des Autopiloten umfassen jetzt automatischen Schwebeflug und Geschwindigkeitsvorgaben. Legen Sie mehr Wert auf Realismus, können Sie sich auf Anzeigen zur Störung des eigenen Feuerleitradars oder einstellbare Salvengröße der Maschinenkanone freuen. Die Gegner sind schlauer und die Szenerie dynamischer. So rufen Fahrzeuge Artillerieunterstützung herbei oder ergreifen die Flucht. Außerdem sind sie nicht immer an den gleichen Stellen zu finden. Neu im Arsenal sind FFAR-Raketen, die sich vor dem Einschlag in mehrere Projektile aufteilen.

Technik-Tip: Trotz aller Verbesserungen, die AH 64D Longbow durch Flash Point Korea erfährt, ist es nicht schneller geworden. Somit benötigen Sie für SVGA immer noch zumindest einen Pentium/120. Damit Sie in den Genuß der realistischen Geräusche für jeden Fahr- und Flugzeugtyp kommen, sollten Sie über mehr als 16 MByte RAM verfügen. **(mic)**



Gegner rufen jetzt selbständig Artillerieunterstützung herbei.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Es sollte nur ein Routineflug werden, doch jetzt macht sich Panik breit. Schon mehrmals haben mein Flügelmann und ich diesen Einsatz geflogen, doch dieses Mal ist alles anders. Der Gegner lauert nicht wie zuletzt hinter dem östlichen Hügel, sondern hat sich umgruppiert. Nun ist vorsichtiges Erkunden der neuen Lage angesagt, was den erhofften Spazierflug unerwartet zum gefährlichen Abenteuer werden läßt. Flash Point Korea ist eine Erweiterungs-CD nach meinem Herzen. Die neuen Missionen bieten genug Stoff für lange Winterabende und sind nett in verbindende Videos verpackt.

Daneben sorgen die zahlreichen Verbesserungen des Hauptprogramms dafür, daß man den alten Zielgebieten erneut einen Besuch abstattet. Vor allem Experten, die im höchsten Realitätsgrad auf Panzerpirsch gehen, werden von den vielen Neuerungen profitieren. Aber auch engagierte Normalflieger haben Spaß an der dynamischen Szenerie. Besonders die nun zielgerichteter vorgehenden Gegner, die von sich aus Unterstützung herbeiordern, machen Flash Point Korea und das Hauptprogramm AH 64-D Longbow zur echten Herausforderung. Schade nur, daß im Laufe der Renovierungsarbeiten nicht auch an die Grafikgeschwindigkeit gedacht wurde. Dann würden nicht nur Besitzer von High-End-Systemen in den Genuß dieses empfehlenswerten Zusatzpacks kommen.

FLASH POINT KOREA

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★



VIEL SPASS FÜR WENIG GELD!
Neue Spiele braucht das Land!
EGYPTIA
Doppelpack: Teil 1 und Teil 2 auf einer CD-ROM!
Artikelnummer CDR3061
DM 49,95*
EGYPTIA
Erforschen Sie die geheimnisvollen Pyramiden Ägyptens! Nur mit viel Geschick und Verstand wird es Ihnen gelingen, die mysteriösen Rätsel zu bewältigen und das Gold des Pharaos zu finden!
Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Skeletten Ihrer Vorgänger abschrecken und verschieben Sie mit Runen versehene Obelisken auf die vorgegebenen Positionen. Aber Vorsicht: Schon Ihr nächster Schritt könnte der letzte sein!
Und damit das Ganze nicht zu leicht wird, warten bereits Skorpione und andere ungeliebte Überraschungen auf wagemutige Abenteuerer wie Sie!
• Teil 1 und Teil 2 auf einer CD-ROM!
• 60 Level voller Spaß und Spannung
• Stimmungsvolle, gerenderte Umgebungsgrafik
• Hochauflösende Grafik (640x480)
• Für Windows 95, benutzt DirectX-Technologie
• Ein kniffliges Denkspiel für Jung und Alt!
GUBBLE
Das total verrückte Schrauben-Spiel! Helfen Sie Gubble, die Schrauben aus allen Plattformen zu entfernen!
Gubble kann auf Schraubenzieher aufspringen und damit im Irrgarten herumfahren. Allerdings wird er schnell Bekanntschaft mit allerlei Gegnern machen, die ihn vom Schraubenzieher stürzen wollen. In 3D-Grafik!
• 150 Level, 10 Welten
• gerenderte Grafiken
• Auflösung: 640x480
• Windows 95, DirectX
GUBBLE
Das total verrückte Schrauben-spiel!
DM 59,95*
Artikelnummer CDR3062
WET - THE SEXY EMPIRE
WET
THE SEXY EMPIRE
Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten! Bringen Sie es vom kleinen Schmuddelfilm-Produzenten zum Erotik-Konzern! Wählen Sie die Darsteller aus und legen Sie jede einzelne Szene (oder besser: Stellung) des Films fest. Noch einen Titel ausdenken und ab geht's ins Filmstudio. Und zwischendurch vergnügen Sie sich mit Ihrer Sekretärin...!
Mit handgezeichneten Bildern u. Animationen von Carsten Wieland! Voraussichtlich lieferbar ab März '97. Eine Demo finden Sie auf unserer Web-Site http://www.cdv.de
VORANKÜNDIGUNG!
STORYBOARD
Play with me!
BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24
* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto und Verpackung.
Diese und weitere Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger), MEGABYTE-Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen
Internet: http://www.cdv.de
CDV Software GmbH

Simulation für Fortgeschrittene

SSN

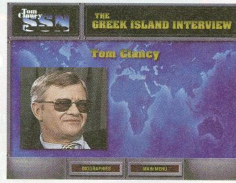
U-Boot-Krieger aufgepaßt! Bestsellerautor Tom Clancy stiftet der U.S. Marine ein neues Feindbild und veröffentlicht auch gleich den passenden Simulator dazu.

Die Jahrtausendwende naht, der Kalte Krieg ist vorbei und den meisten Verfassern von Thrillern geht der Stoff für ihre Romane aus. Nur Tom Clancy scheint immun gegen Ideenlosigkeit zu sein. Mit schöner Regelmäßigkeit zaubert der Amerikaner Jahr für Jahr immer neue Bösewichter aus dem Hut. Dieses Mal hat er die Chinesen als Wurzel allen Übels ausgemacht. Die Erben Maos besetzen die souveränen Spratly Inseln, weil dort reiche Ölvorkommen vermutet werden. Doch sie haben die Rechnung ohne die heldenhafte Weltpolizei Amerika gemacht, die sofort ihre Seestreitkräfte in das Krisengebiet entsendet. Wären wir im »Literatur-Report« würden wir nun das Buch »SSN« besprechen. Als PC Player widmen wir uns dem U-Boot-Simulator SSN von Clancy Interactive Entertainment. In der Rolle des Kapitäns eines Boots der Los-Angeles-Klasse arbeiten Sie sich in 15 Missionen von Pearl Harbour bis ins chinesische Meer vor. Dabei führen Sie die einzelnen Aufträge stets an vier Wegpunkten vorbei, wo der Feind über und unter der Oberfläche lauert. Neben Booten der Alfa- und Han-Klasse lauschen auch Hubschrauber mit Sonarbojen nach enttarnenden Geräuschen. Unter Ausnutzung thermischer Schichten und mit aktivem sowie passivem Sonar versuchen Sie die Gegner zu erfassen, ohne Ihre Position zu verraten. Spätestens, wenn die eigenen Torpedos oder Tomahawk-Raketen auf Beutezug gehen, entdeckt Sie die konkurrierende Partei und sendet ihrerseits »Fische« aus. Doch mit Gegenmaßnahmen wie Geräuschbojen, MOSS-Sonden (die das Lärmspektrum Ihres Bootes imitieren) und ein paar Ausweichmanövern sollten Sie Sieger in den Gefechten bleiben.

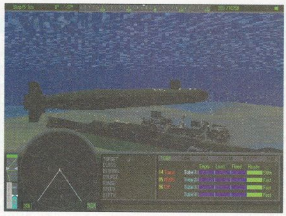
Die Seeschlachten spielen sich auf einem einzigen Bildschirm ab. Im oberen Bereich ist Ihr Boot samt Umgebung in 3D zu sehen, während das untere Drittel von Sonar-, Waffen, Kommunikations- und Kartendisplays beherrscht wird. Die Steuerung wird durch das träge Medium Wasser bestimmt. Bis der Kahn mal richtig in Bewegung kommt, dauert es seine Zeit. Dann aber kann er nur schwer wieder gebremst werden. Zwischen den Einsätzen entwickelt sich die Handlung im Rahmen einer Nachrichtensendung mit passablem Vollbildmodus weiter. Zum Probetauchen können Sie auch eigene Missionen entwerfen und dabei Zahl und Art der Gegner frei wählen. Auf einer zweiten CD befindet sich ein 45-minütiges Interview mit Tom Clancy. **(mic)**



Bei SSN spielt sich fast alles auf diesem Bildschirm ab. Alle Anzeigen zu Wassertiefe, akustischen Verhältnissen, Fahrtrichtung und Zielerfassung sind auf einen Blick ersichtlich.



In einem 45 Minuten langen Interview läßt sich Tom Clancy über Strategie und Taktik aus.



Huch wie peinlich: Da haben wir doch glatt im Eifer des Gefechts ein verbündetes Schiff versenkt.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Als Erstlingswerk eines Softwarehauses überrascht SSN durch die unkomplizierte Handhabung. Nachdem man sich erstmal an die Trägheit des Wassers gewöhnt hat, gehorcht das U-Boot auf jeden Tastendruck. Für die übersichtliche Benutzeroberfläche verdienen die Macher einen Sonderpreis. Ohne langwierige Handbuchstudien hatte ich sämtliche relevanten Informationen auf einen Blick parat und konnte effizient auf die gegnerischen Aktionen reagieren. Allerdings ist der Krieg unter Wasser eine zeitaufwendige Angelegenheit. Bis man seine Ziele optimal in der Erfassung hat, kann schon mal ein Stündchen vergehen. Außerdem ist die 3D-Grafik spektakulär unspektakulär. Außer einem Wal links und einem surrenden Torpedo rechts gibt es kaum etwas Aufregendes zu beobachten. Profis werden einen variablen Aktivierungspunkt für die Geschosse vermissen.

Ansonsten bekommen Sie sehr spannende und abwechslungsreiche Aufträge geboten, die stetes Umdenken erfordern. Lassen sich die veralteten Han-Boote leicht ausmanövrieren, verlangen Alfas russischer Bauart deutlich mehr Aufmerksamkeit. Fortgeschrittene Skipper sind an Bord von SSN besser aufgehoben als beim vergleichsweise trockenen und überkomplexen Fast Attack von Sierra.

SSN

Hersteller:	Clancy Interactive Entert.	Hardware:	●●③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

EF 2000 TACTCOM

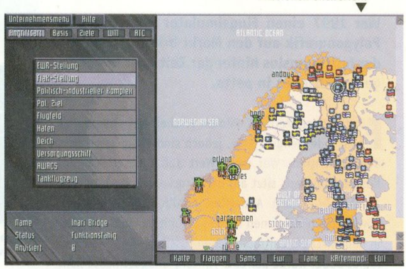
Er fliegt und fliegt und fliegt ... Der »Eurofighter 2000« ist einer der renommiertesten Flugsimulatoren der letzten Jahre. Mit der »TACTCOM«-Erweiterung will Digital Image Design dem Erfolgsflieger frischen Wind unter die Flügel blasen.

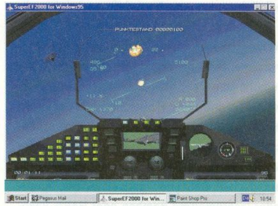
Gut eineinhalb Jahre hat der»Eurofighter 2000« schon auf dem Buckel, und noch immer gehört er zur Referenz anspruchsvoller Simulationen. Neben der akkuraten Umsetzung von Flugphysik und Gegnerverhalten wußte vor allem der ausgefeilte Kampagnenmodus zu begeistern. Allerdings waren die Einsätze während des Feldzuges zwar zahlreich, aber immer fest vorgegeben. Das Zusatzpack »EF 2000 TACTCOM« sorgt für Abhilfe. Mit dem taktischen Einsatzplaner lassen sich fast beliebig Missionsziele vorgeben, Flugrouten festlegen und Angriffsarten bestimmen. Daneben können Sie auch Instant-Luftkämpfe generieren, wobei Sie volle Kontrolle über Gegnertyp, -stärke, Tageszeit und Wetter haben. Statistiken informieren nun auch über das aktuelle Kräfteverhältnis, getroffene Ziele oder verlorene Maschinen. Neuen Kameraperspektiven erweitern das Hauptprogramm auch optisch. Abgerundet wird das Paket von einem aktuellen Patch, das auch Mehrspielerkampagnen über Netzwerk und Modem zuläßt, die künstliche Intelligenz der Gegner aufwertet und einige der bisherigen Programmfehler ausbügelt. **(mic)**

EF 2000 SPECIAL EDITION & SUPER EF 2000 WINDOWS 95

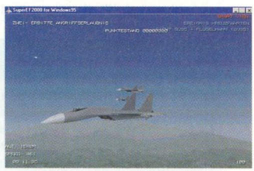
Wer Eurofighter 2000 noch nicht besitzt und die Erweiterungen gleich dazu haben möchte, greift zur »EF 2000 Special Edition«. Dieses Paket enthält neben dem Basisprogramm und dem TACTCOM-Upgrade eine (laut Herstellerangabe) »einzigartige« EF 2000 Baseballmütze. Ohne das schicke Käppi auskommen muß »Super EF 2000 Windows 95«. Dafür hebt hier der Eurofighter samt TACTCOM nur noch unter Windows 95 ab. Für das Vertrauen in die Microsoft'schen Fenster werden Sie mit erheblich höheren Hardwareanforderungen zur Kasse gebeten. Reichte bislang ein 486 DX2/66 mit 8 MByte als Grundausstattung aus, so giert die Supervariante zumindest nach einem Pentium/75 mit 16 MByte Speicher.

Mit der TACTCOM-Erweiterung können Sie nun eigene Missionen entwerfen.





◀ Benötigt unter Windows 95 mehr Rechenpower: Super EF 2000.



Mit dem virtuellen SmartView-Regisseur betrachtet man Ereignisse, die sich nicht im direkten Blickfeld befinden.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Irgendwie kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß Digital Image Design mit dem TACTCOM-Set noch einmal kräftig abkassieren will, bevor die Engländer ihrer F-22-Simulation die Starterlaubnis erteilen. Schön, der Einsatzplaner ist leicht zu handhaben und kann auch von weniger versierten Kampffliegern problemlos bedient werden. Aber mal ganz ehrlich: Wer will das schon? Selbst nach etlichen Flugstunden motivierten mich die vom Programm erstellten Missionen noch immer ausreichend, als das der Wunsch nach einer Eingriffsmöglichkeit Gestalt angenommen hätte.

Und die anderen Neuerungen (inklusive dem überflüssigen virtuellen Regisseur) rechtfertigen den Kauf dieser Erweiterung nicht. Die Multiplayer-Zusatz-CD gibt es auch als kostenlosen Patch, und auf die Handvoll neuer Kameraperspektiven kann ich getrost verzichten. Warum gibt es nicht eine neue Kampagne und ein, zwei andere Fluggebiete? Außerdem hätte ein Grafik-Lifting dem optisch inzwischen angejahrten Eurofighter sicherlich gutgetan. Selbst für 40 Mark erwarte ich einfach mehr als einen Missionseditor und einen simplen Patch. Hardcore-Profis werden an TACTCOM noch am ehesten ihre Freude haben, Gelegenheitspiloten brauchen diese teure Erweiterung nicht.

EF 2000 TACTCOM

Hersteller:	Digital Image Design	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

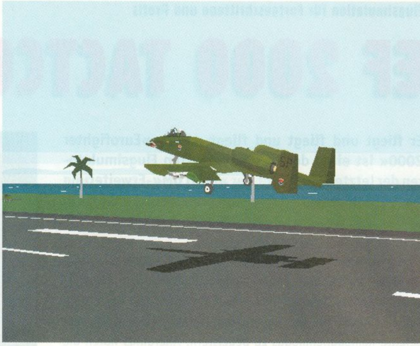
JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Flugsimulation für Profis

A-10 CUBA!

Wer 1997 einen Flugsimulator mit sparsamer Polygongrafik auf den Markt bringt, ist entweder hoffnungslos hinter der Zeit oder hat etwas ganz spezielles in petto.



Polygone pur: Am schönsten gezeichnet sind die Flieger. Die Landschaft besteht jedoch weitgehend aus Pyramidenbergen und glatten Flächen.

Für flugbegeisterte PC-Piloten erscheinen in letzter Zeit zwar jede Menge Spiele, jedoch sind die meisten stark actionorientiert. Wer mehr Wert auf Authentizität und Komplexität legt, sitzt auf dem Trockenen. Doch mit »A-10 Cuba!« schafft Activision Abhilfe. In zwölf direkt anwählbaren Missionen fliegen Sie mit der A-10 Warthog in kubanischem Luftraum gegen russische Waffentechnologie. Dabei wurde auf eine Hintergrundgeschichte komplett verzichtet, lediglich ein knappes Textbriefing setzt den willigen Piloten über die Ziele des Flugs in Kenntnis.

Ins Cockpit des »Warzenschweins« eingestiegen, wird der Spieler förmlich vom Instrumentenpanel erschlagen. Ungeachtet der Anzeigenvielfalt bemüht man sich, die Motoren zu starten, das HUD-Display zu aktivieren und ohne Kollisionen mit Gebäuden oder herumkurvenden Maschinen auf die Startbahn zu rollen. Sind Sie erstmal sicher abgehoben, klappert der Autopilot per Knopfdruck die Wegpunkte ab, während Sie sich mit der Waffenkontrolle vertraut machen. Dabei erfordern Mavericks, Durandal-, freifallende oder lasergeleitete Bomben oder HARM-Raketen jeweils völlig andere Vorgehensweisen bei der Feinderfassung. Jedes System muß separat aktiviert werden, wobei die jeweils benötigten Hilfsanzeigen wie Zieloptiken per Hand zuschaltbar sind. Mit diesem umständlichen Prozedere können Sie sich in vier Trainingsmissionen anfreunden. Bei anhaltenden Problemen darf man auf optionale Zielhilfe und Unzerstörbarkeit vertrauen. Um die vier Multiplayer-Missionen (von denen eine sogar im All spielt) über Modem oder Netzwerk mit bis zu sieben Freunden zu absolvieren, reicht eine CD aus. Dennoch können in der Grundversion maximal zwei Piloten gemeinsam abheben. Jeder weitere wird mit einmaligen 15 Dollar extra zur Kasse gebeten. Dafür bekommt er unter einer amerikanischen Telefonnummer einen Freischaltcode. Für Besitzer der deutschen Version wird eine inländische Hotline eingerichtet, der Preis soll laut Herstellerangaben im Rahmen der US-Vorlage liegen. **(mic)**



Das komplette Cockpit reicht über zwei Bildschirme.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Falls Sie von einer Flugsimulation eine ansprechende Präsentation, eine gute Dokumentation und Bedienerfreundlichkeit erwarten, sind Sie bei A-10 Cuba! an der falschen Adresse. Der sparsamen Polygongrafik merkt man an, daß sie vom Macintosh 1 : 1 konvertiert wurde. Selbst nach dem Studium des Online-Handbuchs (in gedruckter Form gibt es nur eine knappe Installationsanleitung und eine Tastaturtabelle) hatte ich die komplexe Steuerung immer noch nicht vollständig kapiert. Erst etliche Versuche im Trial-and-error-Verfahren halfen mir, den ersten Einsatz zu bewältigen. Kaum hatte ich mich an die komplexe Steuerung gewöhnt, spielte sich Activisions Flugsimulator erstaunlich flott. Denn die Missionen sind allesamt sehr fordernd und interessant aufgebaut. Vor allem der Angriff auf die Rebellenvilla in einem engen Canyon setzt geschicktes Timing voraus.

Die Betonung liegt ganz klar auf Auswahl und Beherrschung der Waffensysteme und weniger auf fliegerischem Können. So hebt sich dieses Spiel angenehm von den leichtgewichtigen Actionsimulationen der letzten Zeit ab. Wenn Sie keine Probleme haben, etliche Tastenkombinationen im Schlaf zu beherrschen, sich mit der antiquierten Optik anfreunden können und zwölf Einsätze nicht für zu wenig erachten, ist A-10 Cuba! eine spielerisch beachtenswerte Alternative zu Sierras Silent Thunder.

A-10 CUBA!

Hersteller:	Activision	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

PROJECT PARADISE

Überhaupt nicht paradiesisch sind die Zustände auf der Erde im Jahr 2125. Um die totale Vernichtung der Bewohner abzuwenden, kämpfen drei wackere Helden gegen einen Wirtschaftskonzern.





Zweiklassengesellschaft: die VGA- und SVGA-Auflösung im Vergleich.



Große Explosionen sind ein Markenzeichen von Project Paradise – gerade verwandelt sich ein Flugzeug in einen Trümmerhaufen.

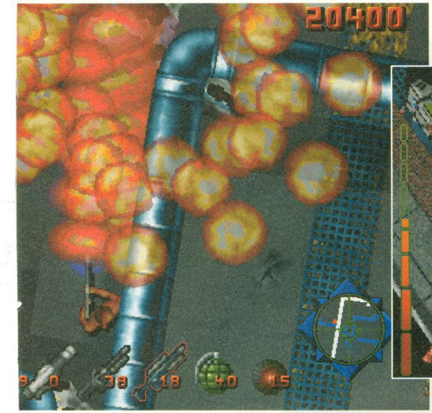
Europa 2100. Atomares Inferno und biologische Waffen haben die Bevölkerung um 70% dezimiert, Konzerne übernehmen die Regierungsgewalt und kämpfen um die letzten fruchtbaren Regionen. 15 Jahre später hat der Cyberlink-Konzern die gesamte Macht an sich gerissen und bringt seine Führungsriege vor den rebellierenden Menschenmassen auf einem inzwischen kolonisierten Planeten in Sicherheit. Und schließlich machen nicht nur die allgegenwärtige Strahlung, sondern auch zunehmende Unruhe unter den Überlebenden die alte Heimat unattraktiv. Auch die vielen Mutanten mit ihren PSI-Fähigkeiten verbessern die Lage nicht gerade. Um all diese lästigen Probleme mit einem Schlag zu lösen, ruft die scheidende Regierung das »Project Paradise« ins Leben: Ein Satellit soll die Erdatmosphäre vergiften und damit kurzerhand alle Menschen vernichten. Just im rechten Moment kommt ein Hacker an die Daten des Vorhabens, woraufhin die Rebellen zum Gegenschlag ausholen. Sie steuern mit der fest vorbelegten Tastatur (optional auch Joystick und Joypad) ein Team aus drei Personen, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Der bullige Kämpfer Raven verwendet alle Waffen und ist allgemein der Mann fürs Grobe. Damian, seines Zeichens Mutantenmagier, hat statt mechanischer Waffen verschiedene Zaubersprüche in Petto und sieht auch unsichtbare, magische Gegner. Nummer drei im Bund ist der Hacker Quicksilver, der in seiner Waffenwahl eingeschränkt ist, dafür aber als einziger die meisten Terminals knacken kann. Auf sich gestellt, hätte keiner der drei eine Chance, die zehn riesigen Levels zu überleben – der einzig gangbare Weg ist Teamwork. Dazu stehen neben dem normalen Spiel, in dem Sie zwischen den Figuren umschalten, zwei ausgeklügelte Multiplayer-Modi zur Verfügung. Für diese wird nur eine CD zur Installation benötigt. Wenn zwei Spieler einsteigen, kann jeder Teilnehmer nur die jeweils nicht belegte Figur wählen, bei dreien hat jeder ein festes Alter Ego. Dadurch wird Project Paradise jedoch nicht unbedingt leichter – je nach Anzahl der Spieler kommen neue Rätsel hinzu, die dann nur mit zwei oder drei Figuren gleichzei-

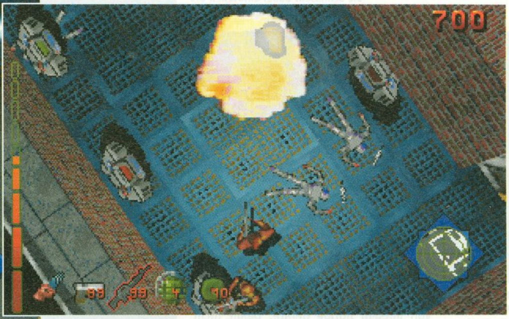


Das Faß hinter Raven muß erst verschoben werden, damit die Extras zugänglich werden. Außerdem sind in diesem Raum einige Fallgruben versteckt.



Manche Figuren sind auch zu einem Plausch bereit – und wenn es sich nur um den Austausch von »Höflichkeiten« handelt.





Teamwork mit zwei Spielern: Der Kämpfer wehrt die nachrückenden Gegner ab, während der Hacker ein Terminal aktiviert.

tig gelöst werden können. Im Solomodus darf das Spiel jederzeit gespeichert werden, neun Spielstände sind erlaubt.

Die Umgebung sehen Sie aus der Vogelperspektive, alle Wände, Gerüste und Rohrleitungen wirken perspektivisch korrekt. Bei Drehungen bewegt sich nicht die Figur, statt dessen rotiert die Landschaft um den Spieler. Bereits auf einem Pentium mit 120 MHz geht das auch in SVGA (640 mal 400 Bildpunkte) recht flüssig vonstatten. Zusätzlich zu den normalen Bewegungsrichtungen laufen die Spielfiguren auch seitlich, und bis auf den Magier können sie sich an Gestängen entlanghangeln.

Das vorhandene Waffenarsenal ist reichhaltig: Neben Pistole und automatischem Gewehr sind Flammenwerfer, Bazooka, Laser und Plasmawerfer die Werkzeuge des Kriegers. Minen und Handgranaten sind ebenfalls mit von der Partie. Auch hier zeigt sich das Spiel von der grafisch schöneren Seite, denn jede Waffe hat eine eigene Darstellung – Dauerfeuer aus der Plasmawaffe ist auch auf der realen Seite des Bildschirms beeindruckend. Von unüberlegtem Ballern ist abzuraten, da die Munition nicht auf Bäumen wächst – sollte nichts mehr übrig sein, bleibt nur der gefährliche Nahkampf oder die Vernichtung der Feinde mittels Magie. Außerdem verursachen manche der Gegner bei ihrer Zerstörung gigantische Detonationen, die sich über mehrere Bildschirme erstrecken und unvorsichtige Zuschauer einfach wegfegen. Apropos Gegner: In den späteren Spielstufen verhalten sich die Bösewichte recht intelligent, unter anderem gehen sie schon mal vor einer Übermacht in Deckung.

Die Zauber des Magiers sind schön animiert, aber begrenzt – er muß auf seine magische Energie und die nötigen Sprüche achten, die vor dem Aussprechen erst gefunden und eingesammelt werden wollen. Um das Manko der fehlenden Waffen wett zu machen, verfügt Damian über mehrere verschiedene Angriffs- und Verteidigungssprüche. Der einfachste davon vereist den Gegner kurzzeitig, der Feuerball hat etwas stärkere Durchschlagskraft, mit dem Chaoszauber wird gleich der ganze Bildschirm von Gegnern befreit. Neben Schriftrollen liegen noch eine Menge anderer Gegenstände herum: Munition, Verbandskästen, Waffenverstärker, Schlüsselkarten und spezielle, zur Lösung



Spaß in der Kanalisation: Die aus Eiern schlüpfenden Echsenkrieger sind brandgefährlich, die mechanischen Raupen eher Zeitvertreib.

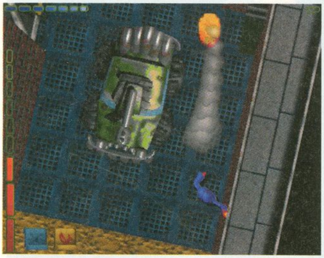
JÖRG LANGER ★★★★

Nicht schlecht, was da aus deutschen Landen kommt. Ein fetziges Spiel mit neuartiger Grafik-Engine erwartet man eigentlich aus Amerika oder England. Doch es sind die Designer von Soft Enterprises, die endlich mal wieder das alte Gerücht relativieren, auf dem PC wären keine gescheiten Actionspiele machbar. Den Langer'schen Innovationspreis möchte ich nicht verleihen, denn viele Elemente wurden aus anderen Spielen stibitzt, etwa aus Chaos Engine oder Alien Breed. Doch die entstandene Mischung überflügelt sämtliche Vorbilder, weil sie abwechslungsreich, schwierig und schön zugleich ist.

Die wild rotierende Vogelperspektive dürfte nicht jedermans Sache sein, auch manche Details der Darstellung sind Geschmackssache, beispielsweise der angedeutete Regen oder die teils bis zur Klötzchenform vergrößerten Explosionen. Der Gesamteindruck bleibt aber durchweg positiv, vor allem die drei Spielfiguren geben dem Programm seine besondere Note. Dauer-Detonationen, viele Waffen, herumfliegende Trümmer, Geheimräume und Massen von Gegnern – was wollen moderne Actionfreunde mehr?

Fässer explodieren, wenn Sie auf sie schießen. Dabei entstehen oft unkontrollierte Kettenreaktionen.





Mit diesem Panzer wird die Fortbewegung sicherer, sofern Treibstoff verfügbar ist.



Die seltene Smart-Bomb vernichtet alle sichtbaren Gegner auf einen Schlag.

von Rätseln nötige Geräte. Damit nicht genug – einige Objekte lassen sich im Inventar miteinander kombinieren.
Gemeinerweise stellen sich einige Bodenplatten als Fallen heraus, die nach kurzer Warnung zur tödlichen Fallgrube werden. An mehreren Stellen lassen sich die Wände sprengen, um geheime Bonusräume freizugeben. In vielen Räumen sind Kisten aufgestapelt, die nach ihrer Zerstörung nützliche Kleinigkeiten freigeben. Weiterhin verbergen sich oft auch unter Betten und in Schränken Extras und Schlüssel – Geduld und Phantasie sind gefragt. Ein flotter Abzugsfinger allein löst nicht alle Probleme: Manche der Personen im Spiel geben Tips und Utensilien, die das Fortkommen erleichtern. Viele Türen kann man nur über Terminals öffnen, mit denen sie durch Kabel verknüpft sind. Der Hacker ist hier unverzichtbar, da er als einziger Datenleitungen sehen kann, die Sie als Wegweiser brauchen. Ohne diese kommen Sie auf keinen grünen Zweig, weil das Sichtfeld sehr beschränkt ist. Manche Hindernisse lassen sich ausschließlich mit Schlüsselkarten oder einem Codeknacker überwinden, die erst einmal gesucht werden müssen. An anderen Stellen sollen Fässer auf bestimmte Bodenflächen geschoben werden, um dort Kontakte zu schließen. Die Levels wurden großzügig gestaltet, was einerseits Abwechslung garantiert, andererseits aber schnell für Verwirrung sorgt: So manche Tür bleibt ungeöffnet, die dahinter zu findenden Extras versteckt. Der winzige, sich mit der Bewegung drehende Radarschirm ist die einzige dauerhafte Hilfe bei der Orientierung. An den Terminals können Sie eine scrollbare Übersichtskarte abrufen, die nur die bereits erforschte Umgebung abdeckt.

Technik-Tip: Obwohl das Spiel laut Hersteller bereits ab einem 486/66 spielbar sein soll, empfehlen wir mindestens einen Pentium mit 90 MHz. Die Drehung der Grafik erfordert einige Rechenleistung, für die SVGA-Variante sollte der Rechner mit mindestens 120 MHz laufen. **(af)**

ALEX FOLKERS ★★★★

Einmal mehr festigt ein Produkt aus Deutschland die Position einheimischer Entwickler: Project Paradise macht Spaß und nimmt die Rolle eines Vorreiters im Action-Genre ein. Die unkonventionelle Darstellung inklusive drehendem Spielfeld macht mich mit der Zeit ein wenig seekrank – spielen Sie nicht vor dem Frühstück! Zwischen den nervenaufreibenden Schlachten findet sich glücklicherweise immer wieder ein Moment der Ruhe, in dem Medipacks eingesetzt und Heilzauber gesprochen werden können. Durch den Wechsel zwischen drei Charakteren erlangt das Spiel ein zusätzliches, taktisches Element. Dazu kommen die nicht immer leicht zu lösenden Probleme rund um Türen, Tonnen und Terminals – für Beschäftigung sorgt der knackige, aber faire Schwierigkeitsgrad, manche Stellen müssen mit viel Grips angegangen werden. Der gut durchdachte Mehrspielermodus sucht ebenfalls seinesgleichen – die Rätsel passen sich sogar der Spielerzahl an.
Schade nur, daß die Übersicht derart beschränkt ist. Eine jederzeit abrufbare Automap mit Notizfunktion würde Project Paradise zu einem perfekten Stück Unterhaltungssoftware machen. So kann ich nur an Terminals auf eine kleine Karte zurückgreifen, die nicht besonders hilfreich ist. Die Bedienung über zahlreiche fest belegte Tasten ist mir zu kompliziert, in heißen Gefechten wählt man schnell den falschen Zauberspruch aus oder greift nach einer unbrauchbaren Waffe. Aber genug geredet – ich wende mich jetzt wieder den ernsten Dingen des Lebens zu. Hat jemand meine Bazooka gesehen?





Mit einem Terminal werden die Tür geöffnet und ein weiterer Zugang aktiviert.

PROJECT PARADISE

Hersteller:	Ikarion	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Drei (im Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

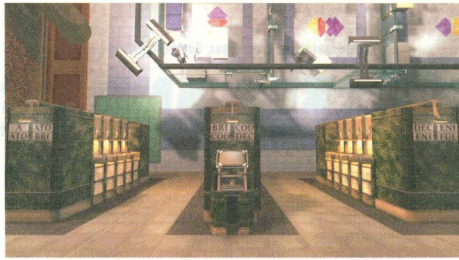
JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★

ALEX FOLKERS: ★★★★

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

OBSIDIAN

Was machen zwei hochkarätige Wissenschaftler in einem Stein? Das wissen die beiden selber nicht so genau, doch sie wären verständlicherweise heilfroh, wenn sie wieder entkommen könnten.

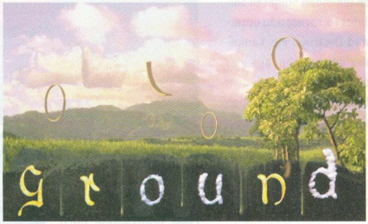


Willkommen in der Realität von Obsidian – man beachte die Möbel an der Wand.



Diese mysteriöse Dame hilft uns im Kampf gegen die ablehnenden Bewohner der ersten Welt.

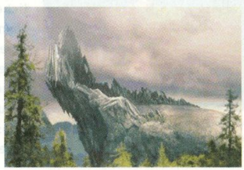
Wer kennt das nicht? Da hat man mal ein paar Tage Urlaub, und statt Erholung gibt es nur Chaos und Probleme. Dem Wissenschaftlerpärchen Lilah Kerlich und Max Powers geht es da nicht anders: Beim Campen stoßen die beiden im Wald auf einen Gesteinshaufen, der mit der Zeit immer größer wird. Sie geben ihm den Namen »Obsidian«. Kurz darauf wird Max in das Innere des Gebildes gezogen. Lilah folgt ihm und gerät so in eine andere Welt.



In diesem Puzzle geht es darum, das Wort »Ground« aus den Wolken und Ringteilen zu bilden.

Ihre Aufgabe ist es nun, Max zu finden und gemeinsam wieder in die Außenwelt zu entkommen. Zuvor müssen jedoch – Sie ahnen es schon – etliche Rätsel gelöst werden. Das Spiel ist in insgesamt vier Welten unterteilt. Diese genau zu beschreiben, würde alleine zwei Seiten füllen, denn mit der uns bekannten Realität haben sie recht wenig gemein. Gleich zu Beginn findet sich unsere Heldin in einer Umgebung wieder, die selbst eingefleischten Fans des Films »Brazil« zu bürokratisch sein dürften. Überall stößt man auf Wesen, die eine Mischung aus Mensch und Computer darstellen. Widerspenstige Terminals und defekte Einrichtungen tragen ihr übriges dazu bei, dem Spieler das Leben zum Alptraum zu machen. Selbst die Orientierung stellt ein Problem dar, denn eine Unterteilung in Fußboden und Wand gibt es nicht – alles ist relativ.

Mit der Maus bewaffnet klicken Sie sich nun von einem Bild zum nächsten. Dabei lauern an allen Ecken und Enden etliche Puzzles und Rätsel. So muß die arme Heldin eine Brücke in Ordnung bringen. Dazu holt sie sich von der Abteilung für Brückenreparatur den Auftrag, das Dokument »Standard Damage« zu besorgen. Anschließend spielt man in der Bibliothek an einem Terminal ein Spiel. Es geht darum, aus den Buchstaben des Begriffs »Standard Damage« ein möglichst langes Einzelwort zu bilden (zum Beispiel »Tradesman«). Schauen wir unter diesem Eintrag nach, bekommen wir endlich das geforderte Dokument. Auf diese Weise kämpfen Sie sich immer weiter vor und sammeln Hinweise über Ihren Entführer. (mk)



Der Stein des Anstoßes: In wenigen Minuten wird Lilah merken, das sie in ernsthaften Schwierigkeiten steckt.

MAGNUS KALKUHL ★★

»Your rules do not apply here« (Ihre Regeln haben hier keine Geltung) – so steht es dick und fett auf der Verpackung. Und in der Tat ist bei Obsidian eigentlich nichts, wie man es erwartet – vor allem nicht der Spielspaß. Einige der Rätsel sind vom Grundprinzip her zwar unterhaltsam, mitunter aber äußerst unlogisch. So werde ich von einem Wesen zum anderen geschickt, ohne daß es zum Lösen eines Puzzles notwendig wäre. Die trotz des Komponisten Thomas Dolby recht durchschnittliche Musik wird nicht von der CD, sondern via MIDI abgespielt, was den akustischen Genuß auf vielen Soundkarten in Grenzen hält. Die Standbilder sind hübsch anzusehen, während die »Quicktime«-Filmchen ziemlich fragmentiert daherkommen.
Zugegeben, es stecken durchaus nette Ideen im Spiel – das allein reicht nur nicht. Im übrigen sollten Sie gute Englischkenntnisse besitzen, denn Untertitel zu den teilweise recht dialektbetonten Sprechern gibt es keine. Hardcore-Tüftler lassen sich von solchen Kritikpunkten nicht abschrecken, alle anderen aber werden sicherlich auch ohne Obsidian weiterleben können.

OBSIDIAN

Hersteller:	Rocket Science Games	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

MAGNUS KALKUHL: ★★

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SEEK AND DESTROY

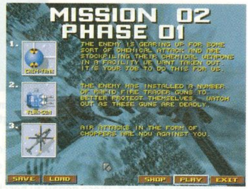
Wieder einmal ist Endzeit angesagt, und erneut bedrohen bitterböse Superschurken die freie Welt. Doch zum Glück gestaltet sich dieses Spiel ums altbekannte Klischee schön kurzweilig.

Nach dem Atomkrieg bildet sich in Südamerika eine militante Gruppe, die das postapokalyptische Gleichgewicht der Kräfte stören will. Als einer der wenigen noch lebenden Soldaten sollen Sie nun versuchen, die Aktivitäten dieser Terroristen zu unterbinden. Dazu stehen Ihnen in »Seek and Destroy« ein Kampfhubschrauber und ein Panzer zur Verfügung, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Sobald Sie sich auf dem Schlachtfeld einfinden, werden die wichtigsten Informationen eingeblendet, ein kleiner Radarschirm sorgt für die Orientierung. Bei Drehungen rotiert das Spielfeld um den Spieler, was für ein interessantes Spielgefühl sorgt. Leider wird eine niedrige VGA-Auflösung verwendet, wodurch alle Objekte etwas klobig wirken. Beide Vehikel des Spielers sind mit verschiedenen Extrawaffen ausrüstbar, die Sie kaufen müssen.

Die benötigte Währung besteht aus Medaillen, welche nach der Zerstörung bestimmter Gebäude auftauchen. Auch andere Specials wie Zusatztreibstoff, neue Panzerung und Munition erscheinen in den Trümmern. Die gekauften Waffen stehen nicht notwendigerweise in der Mission zur Verfügung, da die Fahrzeuge nur eine begrenzte Zahl unterschiedlicher Systeme tragen können. Der Panzer hat neben einem Maschinengewehr mit Endlosmunition noch Platz für drei Zerstörungswerkzeuge, beim Hubschrauber sind es neben der unerschöpflichen Bordkanone noch fünf. Die Schußkraft aller Waffen kann in drei Stufen ausgebaut werden. Zwischen den Missionen wird der Spieler über die nächsten Ziele aufgeklärt, wobei nicht immer nur totale Vernichtung das oberste Gebot ist. In allen drei Schwierigkeitsgraden gibt es auch Rettungs- und Sabotageaktionen. Das Spiel läuft unter MS-DOS und Windows 95. **(af)**



Unsere Bombe hatte durchschlagende Wirkung – gleich drei Gebäude und ein Panzer explodieren nach dem Einschlag.



Die Missions-Briefings erläutern nicht nur die Ziele, sie warnen auch vor neuen Gegnern.



Auch die Granaten des Panzers sind nicht zu verachten. Diese feindliche Stellung löst sich in eine Wolke von Splittern auf.



Nach dem Einkauf der Ausrüstung müssen die Waffen strategisch günstig verteilt werden, um die kommende Mission zu schaffen.

ALEX FOLKERS ★★★

Sehr trist in der Darstellung, dafür recht gradlinig – so lautet mein Fazit für dieses bereits etwas betagte Actionspiel. Alle Freunde der leichten Unterhaltung bekommen hier viel Aufregung mit einem Hauch Strategie. Wer nur Waffen gegen Gebäude und Panzer mitführt, wird leichte Beute für feindliche Lufttruppen, bei einer Konzentration auf fliegende Gegner sind die Bodenziele nur schwer auszuschalten. Glücklicherweise darf ich zwischen den Missionen speichern, somit werden auch die höheren Schwierigkeitsgrade nicht demotivierend. Die Probleme des Panzers mit der örtlichen Vegetation kann ich nicht ganz nachvollziehen – echte Panzer fahren Bäume doch um? Na gut, es handelt sich auch nicht um eine akkurate Simulation.

Die Soundenmalung hätte aber ein wenig mehr Pep verdient. Seek and Destroy ist einfach eine nette Ballerei für zwischendurch.

SEEK AND DESTROY

Hersteller:	CDV	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ **MONIKA:** ★★★ **ROLAND:** ★★★ **MICHAEL:** ★★★

ALEX FOLKERS: ★★★


... und sind sie nicht willig, so brauch ich Gewalt
Anti Banzai Bug Spray
Banzai Bug
Verwandeln Sie sich in ein Insekt, und zeigen Sie dem Kammerjäger wer das Sagen hat. Abgedreht, actionreich, bizarr, 3-dimensional, ...
GROLIER INTERACTIVE
In Kürze für Windows 95 CD-Rom
COMPACT disc CD-ROM
Komplett in Deutsch
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com


DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS
MDK


EIN RACHEENGEL WIRD SICH VOM HIMMEL STÜRZEN UND GERECHTIGKEIT IN DIE WELT BRINGEN...
NIMM DEIN SCHICKSAL INS VISIER.
Shiny ENTERTAINMENT TM
JETZT FÜR PC CD-ROM
http://www.shiny.com
DISTRIBUTED BY Acclaim® Entertainment GmbH
MDK (C) 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC.
©ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.

Actionspiel für Einsteiger

ANGST
RAHZ'S REVENGE

Designer aus deutschen Landen ignorieren Pfade erstklassiger Spieleprogrammierung und versuchen mit haarsträubenden Eigenkreationen im Spielemarkt Fuß zu fassen.



Die Gegner in Angst: Soll man sie erledigen oder lieber gleich das Spiel löschen?

Wieder muß sich ein bemitleidenswerter Spieletester in die Abgründe der Programmierkunst begeben, seine ohnehin knappe Zeit opfern und ein ganz und gar nicht spaßiges Spiel seiner Bestimmung zuführen. Also denn: In dem 3D-Actionspiel »Angst« spielen Sie einen Helden mit dem markigen Namen Werner Müller, der sich mit einer Flinte und einer Maschinenpistole bewaffnet auf den Weg macht, um einer außerirdischen Brut das Fürchten zu lehren. Die nähere Vorgeschichte lassen wir hier einmal beiseite; die würde Sie sowieso nur langweilen. Auch sonst wurde Angst mit keinen Evolutionssprüngen gesegnet: Sie laufen durch die Levels, schießen alles nieder, was sich bewegt, und suchen den Ausgang, der sich als unvermeidlichen Schalter am Levelende tarnt.



Munition für die Waffen gibt es nur in Depots. Die bemerkt man vor allem durch Schilder am Boden.

Munition für die Waffen liegt nicht einfach so auf der Straße herum, sondern wird in Vorratsräumen aufbewahrt, die der Spieler vor allem durch das auf dem Weg liegende Schild »Munitionsdepot« bemerkt. Natürlich gibt es weitere Waffen mit unterschiedlicher Schußkraft, die teilweise andere Projektile benötigen. Patronen für die beiden anfangs benutzten Waffen haben Sie reichlich. Allerdings müssen Sie die Gegner ordentlich eindecken, da Sie ihnen sonst außer einer zappeligen Bewegung keine Reaktion entlocken. Laut Anleitung sollen die Gegner Hilfe holen, was während des infernalischen Bearbeitens des Feuerknopfs untergeht. Generell springen die Gegner nicht gerade ins Auge. Denn sowohl die Figuren als auch die Wandtexturen sind in den gleichen düsteren und eintönigen Farben gezeichnet.

So läuft man durch die zugegeben großen, aber dafür um so unübersichtlicheren Levels, betätigt ein ums andere Mal hektisch die Feuertaste und verwünscht den Programmierer, der beim Beenden nicht gleich noch eine Funktion zum Löschen des Spiels eingebaut hat. (hf)



Dieser traurige Pixelhaufen könnte ein harmloser, von den Außerirdischen abgemurkster Passant sein – sicher sind wir nicht.

HENRIK FISCH ★

Stellen Sie sich das vor. Ich habe für Angst: Rahz's Revenge extra ein 3D-Actionadventure liegen lassen, das ich endlich mal spielen wollte (ich spreche hier von Tomb Raider). Statt dessen opferte ich meine wertvolle Abendstunden und schaufelte Festplattenplatz für die Installation frei, nur um mich von diesem Paradebeispiel an Ausschuß der Programmierkunst anöden zu lassen. Mit Rücksicht auf meinen Blutdruck und Ihren guten Geschmack formuliere ich es freundlich: Mit Angst hat die Entwicklungsfirma Man Machine Games so ziemlich alles falsch gemacht, was man nur falsch machen kann.

Die doppelläufige Flinte muß den ersten Gegner rund 50 mal beharken, bis dieser aufgibt - da lacht die Sehnenscheide. Peinlicherweise schmieren die Überreste des Besiegten dann noch einen Moment mit dem Bewegungsmuster des Gegners weiter auf dem Boden entlang. Dann leidet der unschuldige Spieler gleich im ersten Level unter einer Art Schluckauf, der gnadenlos Energie abzieht. Woher der kommt, verrät die Anleitung nur, wenn man dreimal nachliest. Und eigentlich will ich es auch gar nicht mehr wissen, denn die lieblos gestalteten und unnötig vertrackten Levels, häßlichen Gegner und Texturen sowie eine gnadenlos träge Steuerung machen Angst zu einem erstklassigen Ein-Sterne-Kandidaten. Deswegen ist es ein hervorragendes Anschauungsobjekt für angehende Spieleprogrammierer - nämlich, wie man es nicht machen sollte.

ANGST– RAHZ'S REVENGE

Hersteller:	Tewi	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

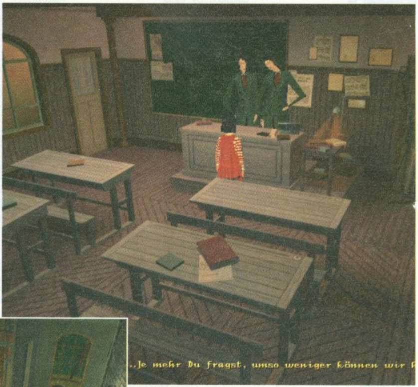
JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ALEX: ★

HENRIK FISCH: ★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

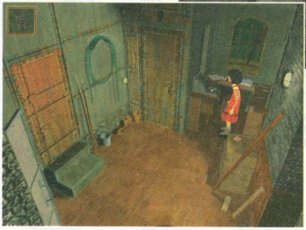
CITY OF LOST CHILDREN

Alles eine Frage der Perspektive, sagte man sich wohl bei Psygnosis und produzierte ein Abenteuerspiel, bei dem der Spieler selbst entscheidet, welchen Blickwinkel er gerade bevorzugt.



Diese bösen Zwillingsschwestern machen Miette das Leben schwer.

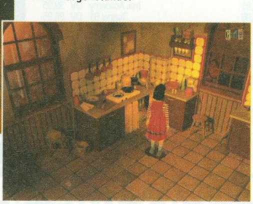
Da die gleichnamige Filmvorlage zum Adventure »City of Lost Children« mittlerweile schon in den Videotheken zu haben ist, könnten einigen von Ihnen die bizarren Charaktere folgender Story schon bekannt sein: Der verrückte Wissenschaftler Dr. Krank altert rasend schnell, weil ihm die Fähigkeit zu träumen abhanden gekommen ist. Er entführt daher kurzerhand alle Kinder in seiner Reichweite, um sich ihrer Träume zu bemächtigen und dadurch seinen vorzeitigen Alterungsprozeß zu stoppen. Im Intro werden Sie Zeuge einer solchen Entführung. Dabei wird Denrée von Zyklopen verschleppt. Sogar One, sein älterer Bruder, ein gutmütiger aber enorm kräftiger Koloß, vermag dies nicht zu verhindern. Die Einäugigen sind das willige Werkzeug des irren, traumlosen Doktors. Das Waisenmädchen Miette, die Hauptfigur des Abenteuers, tut sich mit One zusammen. Sie muß für die siamesischen Zwillinge, welche das Waisenhaus leiten, zwangsweise Straftaten verüben. Die Kleine soll andauernd irgendwelche Einbrüche und Diebstähle begehen, die sich in ihrer Dreistigkeit und Schwierigkeit steigern. Dabei besteht stets die Gefahr geschnappt zu werden. Doch Miette hält durch, denn sie will das Versteck des Entführers finden und alle gekidnappten Opfer befreien. Ganz klar: Sie müssen hier helfen! Damit die Kleine den Kampf gegen den wahnsinnigen Forscher überhaupt aufnehmen kann, muß sie sich ihre Peiniger erstmal vom Hals halten, indem Sie deren verbrecherischen Aufträge widerwillig erfüllt. Denn in den automatisch ablaufenden Gesprächen zeigt sich bald, daß die beiden Schwestern kein Pardon kennen. Gleich zu Beginn sollen Sie beispielsweise in ein Haus einbrechen und dort die Kasse plündern. Bei der Durchführung Ihrer Aktionen haben Sie bis zu drei Perspektiven zur Auswahl, vorausgesetzt das Kamerasymbol blinkt. Dann können Sie per Druck auf die Leertaste die Ansicht ändern. Dies ist zur Lösung einiger Rätsel sogar nötig. Auch die anderen Aktivitäten wurden auf wenige Tasten gelegt. Somit hat



Diese Kasse muß die Kleine als erstes knacken.





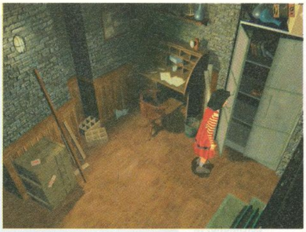


Ohne Ausnutzung sämtlicher Perspektiven, sehen Sie in der Küche nicht alle mitnehmbaren Gegenstände.

MONIKA STOSCHEK ★★★

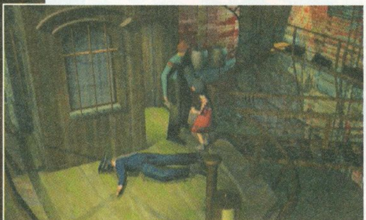
Ein etwas bizarr geratenes Abenteuer muß die Heldin der City of Lost Children zwar bestehen, aber zumindest war nicht alles schon mal da. Die Grafik ist teils einfach, dafür zweckmäßig. Die animierten Hintergründe (wie der knurrende Hofhund, der seinen Kopf in Richtung des Mädchens dreht) sind ganz nett geraten.

Den Bewegungen der Spielfigur merkt man den Aufwand beim Motioncapturing an. Nervig finde ich, daß Miette erst einmal unruhig auf der Stelle herumtrippelt, ehe sie endlich auf eine Kiste klettert oder den gewünschten Dialog beginnt. Meist lasse ich sie auch rennen statt gehen, weil ich sonst einschlafen würde. Daß für ein paar der Rätsel mehr als eine Lösung existiert, ist hingegen erfreulich; ebenso der notwendige Einsatz verschiedener Kameraperspektiven zum besseren Erkennen mancher Fundstücke. Die leicht beklemmende Atmosphäre wird durch die brauchbare Sound- und Musikuntermalung samt treffender Sprachausgabe unterstützt. Alles in allem ein etwas kurzes, aber immer noch mittelprächtiges Vergnügen.



Auch in dieser Hütte gibt es zwei Raumansichten.



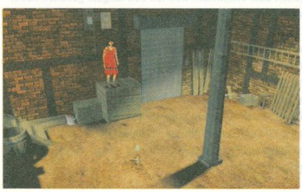


Mit solchen Zwischensequenzen – in dieser hilft One der Kleinen gerade aus der Patsche – wird das Spiel aufgelockert und die Handlung fortgeführt.

die Maus ausnahmsweise Pause, Sie gehen diesmal komplett tastaturgesteuert zu Werke. Neben dem üblichen Gehen und Rennen in alle vier Richtungen kann Miette auf Kisten klettern. Damit kommt sie an Dinge, an die sie sonst nicht heranreichen würde. Wenn Sie einen Gegenstand ergattert haben, landet dieser übrigens nicht von selbst in Ihrer Tasche, sondern bleibt zunächst griffbereit im Kinderhändchen. Erst auf Knopfdruck wandert er ins unbegrenzte Inventar. Das dort verstaute Material verwenden Sie entweder als Tauschobjekte oder stellen damit sprichwörtlich etwas an. So muß beispielsweise kurzfristig mal der Leuchtturm der Insel abgeschaltet werden. In diesem Fall hat die Knirpsgröße ihre Vorteile. Denn wer so winzig ist, verschwindet nahezu unsichtbar hinter Fässern und Schachteln, wenn er sich duckt. Generell lebt die kleine Diebin gefährlich: Wird Miette auf frischer Tat ertappt, landet sie im Keller. Zwar kann die Göre ihrem Gefängnis entkommen, aber wenn sie sich zum dritten Mal schnappen läßt, ist das Spiel vorzeitig zu Ende. Immerhin bestehen für die Flucht aus dem Verließ diverse Möglichkeiten. Ansonsten gibt es noch ein bis zwei brenzlige Situationen für die Heldin, welche zum schmerzlichen Game-over führen können. Zur Linderung gibt es ein paar Speicherplätze. **(ms)**



Manchmal wirkt Miettes Umgebung besonders bedrohlich, wenn die Spielfigur perspektivenbedingt größer und kleiner wird.



Um zu entkommen, muß die Heldin hier auf eine Kiste klettern.

NAH AN DER FILMVORLAGE

Wenn sich Computerfirmen Filmvorlagen aussuchen, müssen nicht zwangsläufig oskarprämierte Monumentalwerke und Schauspielgrößen die erste Wahl sein. Auch weniger populäre Streifen taugen durchaus für eine ungewöhnliche Story. Entsprechend seltsam ist auch die Ansammlung skurriler Typen, die sich im Film »La Cite des Enfants perdus« (so der französische Originaltitel von Stadt der verlorenen Kinder) finden. Die Handschrift der »Delicatessen«-Macher Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro ist jedenfalls unverkennbar. Oder haben Sie schon einen Film mit folgenden Abstrusitäten gesehen: Ein Gehirn ohne Körper schwimmt im Aquarium vor sich hin. Es sieht und spricht dank seltsamer Apparaturen. Wenn es Kopfschmerzen hat, landet ein Aspirin im Bassin. Auch die geklonten Brüder, die dauernd streiten, wer von ihnen das Original sei, sind mehr als ungewöhnlich. Diesen Jungs steht der opiumsüchtige Floh-Dompteuer in nichts nach. Die Stacheln seiner Zirkustiere sind sogar giftig. Neben derartig grotesken Protagonisten griff das Regieduo tief in die Effekte-Trickkiste. Zusätzlich sorgen rasante Kamerafahrten für Stimmung. Völlig klar, daß hierbei Computer eingesetzt wurden. Die Märchengeschichte kam für ein phantasiereiches Adventure wie gerufen. Damit für die PC-Umsetzung optimale Voraussetzungen geschaffen werden, war die Verpflichtung von Marc Caro als künstlerischer Berater von großer Bedeutung. Daß für das Motion-capturing erstmals eine Zehnjährige zum Einsatz kam, sollte für kindgerechte Bewegungen der Hauptfigur sorgen. Viele der anderen schrillen Charaktere wanderten fast eins zu eins ins Spiel. Kleine, tödliche Flöhe, spielen auch hier eine große Rolle. Jede der Kamerapositionen erfüllt ihren Zweck. Die umschaltbaren Perspektiven verdeutlichen die oft schwierige Situation der Heldin und lassen nicht zuletzt die Kinoherkunft kaum verleugnen.



So sieht das Zwillingspaar im Film aus.

CITY OF LOST CHILDREN

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★

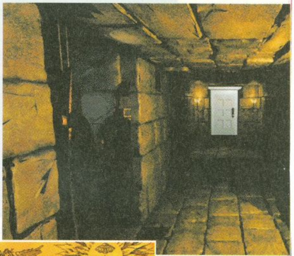
MONIKA STOSCHEK: ★★★



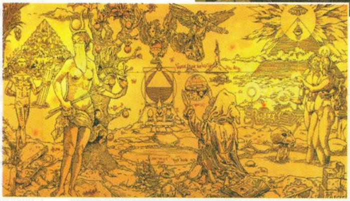
Adventure für Fortgeschrittene

DROWNED GOD

Die Weltverschwörung ist in vollem Gange, und Aliens mischen dabei kräftig mit: Was auf den ersten Blick reichlich durchgeknallt erscheint, entpuppt sich als Abenteuer mit kräftigen Denksporteinlagen.



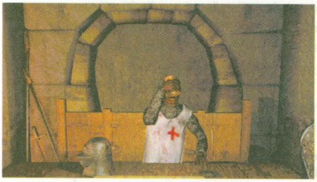
In mittelalterlichen Gewölben stoßen Sie auf eine seltsame Zeichnung, ...



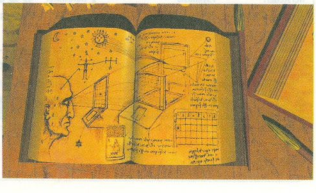
... auf der das Wirken der Aliens in der Menschheitsgeschichte illustriert wird.

Außerirdische sind in – Filme wie »Independence Day« locken ein Millionenpublikum in die Kinos, »Akte X« erzielt Rekordeinschaltquoten im Fernsehen. Selbst populärwissenschaftliche Bücher von Leuten, die schon einmal an Bord eines Raumschiffs gewesen sein wollen, verkaufen sich wie warme Semmeln. Nur höchst selten sind die Ursachen für merkwürdige Erscheinungen nicht von dieser Welt. Bei den seltsamen geometrischen Figuren in Kornfeldern stellte sich nach einiger Zeit heraus, daß die Kreise von irdischen Spaßmachern bei Nacht und Nebel in die Halme getrampelt worden waren. »Drowned God« schlägt munter in die gleiche Kerbe. So ziemlich alle Themengebiete, die in diesem Jahrhundert für Unruhe bei Verschwörungstheoretikern gesorgt haben, sind hier zu finden. Sei es das Philadelphia-Experiment, die angebliche Landung eines außerirdischen Raumschiffes bei Roswell oder das mysteriöse Verschwinden von Schiffen und Flugzeugen im Bermudadreieck – schon seit Urzeiten lenken Aliens die Geschicke der Menschheit. Und es kommt noch besser: Noahs Arche und die Pyramiden, Templer und Illuminaten, die Ritter der Tafelrunde und der heilige Gral, Leonardo da Vinci und seine geheimen Versuche mit Robotern, nichts ist obstrus genug, um nicht in die Story eingeflochten zu werden.

Lassen wir den ganzen Mumpitz einmal außen vor, dann steckt in Drowned God eine manierliche Kombination aus Adventure mit starken Denksportelementen. Auf der Suche nach Artefakten und der Wahrheit reisen Sie kreuz und quer durch vier Welten, und zwar in die Reiche von Binah, Chesed, Din und Chokmah. Hinter den Bezeichnungen, die sich wie eine Speisekarte im Chinarestaurant lesen, verbergen sich ganz irdische Dinge. So besuchen Sie beispielsweise im Mittelalter Leonardo da Vincis Werkstatt, statten den südamerikanischen Pyramiden einen Besuch ab oder erfahren, was es mit der Arche Noah nach Ansicht der Programmierer wirklich auf sich hatte. Gegenstände gibt es nur für Gegenleistungen. Mit einem Tempelritter spielen Sie um den heiligen Gral. Der Verlierer muß einen Schluck daraus trinken und wird so außer Gefecht gesetzt. Andere Personen erzählen Ihnen mehr über die Vergangenheit, wenn Sie ihnen die gewünschten Objekte bringen. Die Gespräche laufen automatisch ab – allerdings ist aufmerksames Zuhören Pflicht, da es keine Untertitel gibt. Absolut selten sind zum Glück solche Rätsel, bei denen man die Programmierer vor lauter Frust



Zum Wohl! Der Templer ist ein Ehrenmann und trinkt nach verlorenem Spiel aus dem Gral.



Da Vincis Aufzeichnungen enthalten wichtige Tips – zum Glück muß kaum etwas gelesen werden.

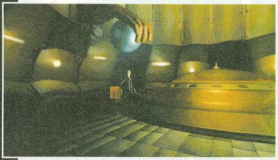
ROLAND AUSTINAT ★★★★

Ich gebe es zu: Obwohl ich mir regelmäßig Akte X im Fernsehen anschaue, stehe ich Außerirdischen und parapsychologischen Phänomenen eher skeptisch gegenüber. Vorschnell und oberflächlich betrachtet sieht dann auch Drowned God wie ein typischer Myst-Clone mit beknackter Story aus. Das ändert sich jedoch nach einer kurzen Einstiegsphase: Unter der Oberfläche verbirgt sich ein äußerst atmosphärisches Spiel, das mich mächtig in seinen Bann geschlagen hat. Mich fesselt dabei nicht so sehr die schräge Hauptgeschichte – bereits die Kapitel für sich üben ihre eigene Faszination aus.

Die Grafik gehört zum schönsten, was ich seit langem gesehen habe, ist aber niemals Selbstzweck – stets sind darin kleine Hinweise oder erläuternde Details versteckt. Miasma scheinen bei Mark Snow, dem Hofmusikanten der Akte X, in die Lehre gegangen zu sein. Ihre düsteren Melodien verdunkeln die Stimmung selbst bei hellem Sonnenschein. Mein Fazit: Wenn Sie ein Faible für etwas ausgefallene Geschichten im Allgemeinen und Denkspiele im Besonderen haben, dann wird Drowned God Sie nicht enttäuschen. Allerdings sollten Sie über ziemlich gute Englischkenntnisse verfügen, um all das mitzubekommen, was Ihnen aus den Lautsprechern entgegengehaucht, gesprochen oder geschrien wird.

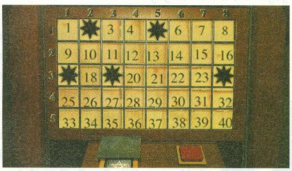
Spiele-Test



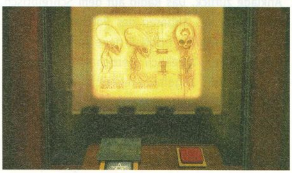


Auf frischer Tat ertappt: Der Außerirdische ergreift jedoch sofort die Flucht.

mit dem Mauskabel erdrosseln will. Damit Sie einen leichteren Start in das Geschehen haben, finden sich in der Anleitung Tips und Hinweise für die ersten Aufgaben. Zur Belohnung gibt es oft Tarotkarten, die später für weitere Rätsel gebraucht werden. Die sorgfältig vorberechneten Super-VGA-Grafiken werden durch bewegte Objekte aufgelockert. Fahnen wehen zum Beispiel im Wind, flackernde Fackeln werfen ständig neue Lichtspiele aufs Mauerwerk. Die Musik stammt von der Gruppe Miasma, die schon mit Brian Eno und David Sylvian zusammengearbeitet hat. Wenn Sie gegen Ende der vierten Welt im Wohnwagen eines Hackers ein Puzzle korrekt gelöst haben, verbindet sich Drowned God mit einer speziellen Internetseite. Spieler ohne Modem brauchen keine Angst zu haben, deswegen etwas wesentliches zu verpassen. Auf den CDs wartet auch für sie ein zünftiges Ende. **(ra)**



Eine Tarotkarte läßt sich mit einem Spiegelsystem anbrennen ...



... und gibt da Vincis Skizzen der extraterrestrischen Besucher frei.

DROWNED GOD

Hersteller:	Inscape	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ALEX: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

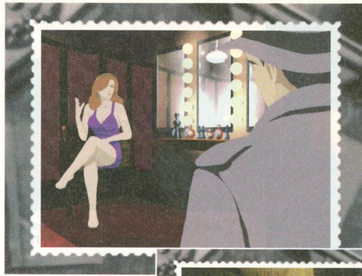
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

PRIVATE EYE

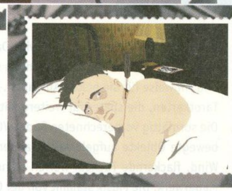
Ein schwarzweißes Detektivabenteuer zum Thema »Film noir« mußten wir in der letzten Ausgabe bestehen. Die Konkurrenz treibt es nun mit ihrem Vierziger-Jahre-Krimi im Trickfilmgewand ganz schön bunt.

Derzeit tummeln sich einfach zu viele Privatdetektive am PC. Kein Wunder, daß im Comic-Adventure »Private Eye« der Hauptdarsteller für nur 20 Dollar pro Tag arbeitet. Eine äußerst besorgte Schwester beauftragt ihn, ihren seit einiger Zeit spurlos verschwundenen Bruder zu finden.

Je nachdem, für welche Fallvariante Sie sich nach dem Trickfilm-Intro entschieden haben, entspricht die Story genau dem Buch »The Little Sister« von Raymond Chandler oder nimmt einen alternativen Verlauf. Ihre Recherchen laufen wechselweise in einem Aktionsbildschirm und am Schreibtisch ab. Zeugenbefragungen und Untersuchungen an Tatorten finden im nahezu screenfüllenden Aktionsfenster statt. An die Schauplätze gelangen Sie über den ständig wachsenden Stadtplan nach einer kurzen Autofahrt. Fremde Wohnungen oder Szenen des Verbrechens durchschnüffeln Sie aus der Ich-Perspektive mit Hand- und Lupencursor. Dabei gibt es jede Menge zu lesen und mitzunehmen. In den automatisch ablaufenden Unterhaltungen mit anderen Charakteren sind Marlowe und seine Gesprächspartner als animierte Zeichentrickfiguren zu sehen. Wenn Sie aktiv werden können, blinken die Umrisse jeweils zweier Objekte oder Personen gelb, während gleichzeitig Marlowes Stimme fragend nach einer Entscheidung für Ihr künftiges Vorgehen verlangt. Per Klick auf eine der beiden Möglichkeiten bestimmen Sie den weiteren Ablauf des Krimis. Mit etwas Pech wird unser Schnüffler von der Polizei aufgegriffen, die etwas gegen seine Einmischung in ihre Fälle hat. Erst nach einem Verhör im Präsidium darf dann die Suche fortgeführt werden. Im Detektivbüro tragen Sie die Ergebnisse zusammen. Als hilfreiche Werkzeuge erweisen sich eine ausbaufähige Aktensammlung und das Regal, in dem mitgenommene Beweisstücke dauerhaft lagern. Falls Sie jedoch am Tatort unvorsichtigerweise belastendes Material geklaut haben und dieses in Ihrem Schrank gefunden wird, schreckt die Justiz nicht vor einer Anklage zurück. Das Radio auf dem Schreibtisch ermöglicht das Abhören des Polizeifunks. Auch diverse Telefonate bringen neue Informationen. Im wichtigen Tagebuch werden alle Ereignisse festgehalten, abgelaufene Trickfilmsequenzen sind dort jederzeit abrufbar. Ein Klick auf die unvermeidliche Whiskeyflasche in Philips Schublade veranlaßt ihn zusammenfassende Überlegungen zum Fall anzustellen. **(ms)**



Die Befragung von Zeugen steht an erster Stelle.



Manche der Verdächtigen können leider nicht mehr aussagen.



Ein waschechter Schnüffler muß seine Nase wirklich überall reinstecken ...



Von diesem Schreibtisch aus betreiben Sie die Recherchen.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Bezeichnungen wie: »The Ultimate Murder Mystery CD-ROM Game« machen mich erstmal skeptisch. Wenngleich ich es nicht unbedingt ultimativ finde, so hat Private Eye doch vergleichbaren Abenteuern wie Noir oder Malony etwas voraus. Seine beiden gebotenen Stories ähneln sich zwar, doch bleibt die Chance zum mehrmaligen Spielen, zumal es in jeder Variante mehrere unterschiedliche Enden gibt.

Zugegeben: Die Aktionsmöglichkeiten sind nicht gerade ausufernd. Man muß viel lesen und noch mehr zuhören. Aber die annähernd lippensynchron vertonten, recht ansehnlichen Trickfilmsequenzen und das Durchsuchen der atmosphärischen Schauplätze haben durchaus eine Zeitlang ihren Reiz. Wer jedoch nicht fließend Englisch spricht, wird bald kapitulieren, selbst wenn der Slang der Sprecher sich in erträglichen Grenzen hält. Freunde cooler, klischeehafter amerikanischer Krimis hingegen vertragen dieses Drei-Sterne-Abenteuer jedoch ohne Kopfschmerzen.

PRIVATE EYE

Hersteller:	Byron Preiss Multimedia	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

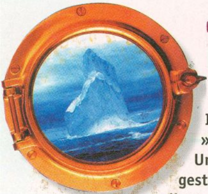
JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★



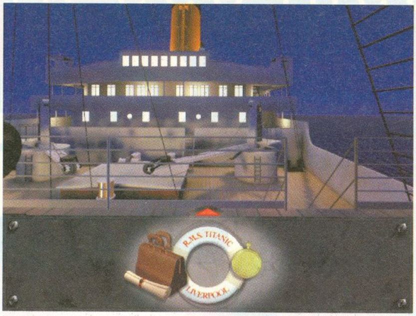
SCHLUSS MIT
COPIEREN
&
CAFFEEKOCHEN
M.A.X. IST DA!
"OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER TECHNIK GEHÖRT."
PC GAMES
"BEMERKENSWERT: DIE HERAUSRAGENDE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES COMPUTERGEGNERS"
PC GAMES
89%
SPIELSPASSWERTUNG
PC GAMES 1/97
88%
SPIELSPASSWERTUNG
POWER PLAY 1/97
"EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIESPIELER"
PC ACTION
"MECHANISED ASSAULT AND EXPLORATION IST DAS INNOVATIVSTE STRATEGIESPIEL SEIT LANGEM."
PC ACTION
"M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIG SPIELOPTIONEN."
PC ACTION
94%
SPIELSPASSWERTUNG
PC ACTION 12/96
M.A.X.
MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION
MAXIMUM STRATEGIC WARFARE
Interplay
HTTP://WWW.INTERPLAY.COM
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

Adventure für Fortgeschrittene



TITANIC

In ein paar Stunden geht die »Titanic« unter, und zu allem Unglück müssen Sie noch ein gestohlenes Kunstwerk an Bord auftreiben. Wir haben die amerikanische Version im Vorgriff auf die demnächst anstehende Veröffentlichung der deutschen getestet.

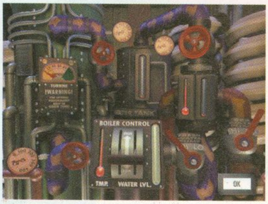


Ahoi! Vom Bug der Titanic blicken Sie hier in Richtung Brücke.

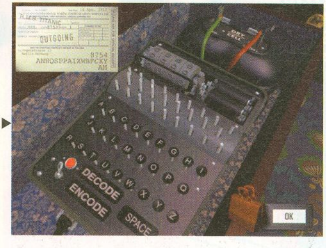
Unglücke faszinieren die Menschen. Im Kino sind Katastrophen ein sicherer Garant für ausgefallene Spezialeffekte, ein begeistertes Publikum und natürlich volle Kassen. Daran hat sich wohl James Cameron, der »Terminator«-Regisseur, erinnert: Sein nächster Film spielt nicht in einer düsteren Zukunft, sondern nimmt die Zuschauer mit in die Vergangenheit. Es geht um eines der größten Unglücke der christlichen Seefahrt, den Untergang der »Titanic«. Der Streifen soll rund 130 Millionen Dollar kosten und erzählt die Geschichte des knapp 50 000 Tonnen schweren Luxusliners, der in der Nacht des 14. April 1914 einen Eisberg rammte und in weniger als drei Stunden auf Grund lief. Wie es zum Unglück kommen konnte, ist inzwischen geklärt. Da es vor gut 80 Jahren noch keinen transatlantischen Flugverkehr im heutigen Umfang gegeben hat, waren Schiffe das Beförderungsmittel der Wahl. Besonders begehrenswert für jede Reederei: das blaue Band, das für die schnellste Überquerung des Atlantiks verliehen wurde. Eine Jungfernfahrt von Liverpool nach New York City mit anschließender Prämierung wäre ein riesiger Publicity-Bonus für die White Star Line, quasi die Muttergesellschaft der Titanic, gewesen. So pflügte der Ozeanriese erheblich zu schnell durch die eisigen Gewässer. Als dann der Eisberg mit spitzen Fingern das Schiff der Länge nach aufschlitzte, halfen auch die 16 wasserdichten Rumpfabschnitte nichts mehr. Fünf davon liefen voll Wasser – die Konstrukteure hatten bei der Auslegung maximal vier Abteilungen als wahrscheinlich in Betracht gezogen. Auf diese Weise wurde die Titanic für über 1500 von mehr als 2200 Passagieren und Besatzungsmitgliedern zum naßkalten Grab. Computerspieler müssen nicht bis zur Kinopremiere am 4. Juli dieses Jahres warten, sondern können mit GTE Interactives Adventure schon jetzt eine Reise auf der Titanic buchen. Das Spiel beginnt 1942 im London des Zweiten Weltkriegs. Als ehemaliger Geheimdienstmann trauern Sie den alten Zeiten nach und lesen ein paar Postkarten von Freunden, als plötzlich ein Luftangriff der Deutschen beginnt. Bevor Sie noch in den Keller hinabsteigen können, geht eine Bombe unmittelbar in der Nähe Ihrer Wohnung nieder. Flammen und Rauch schlagen durch die Fenster ins Zimmer – Ihnen wird schwarz vor Augen. Als Sie wieder aufwachen, bewegt sich der Boden unter Ihren Füßen, von einem runden Fenster dringt leises Wassergeplätscher an Ihre Ohren. Sie befinden sich allem Anschein nach auf der Titanic, ausgerechnet am Abend des 14. April 1914. Sie wissen als einziger an Bord, was in wenigen Stunden geschehen wird. Außerdem werden Sie in einen Diebstahls- und Spionagefall verwickelt. Der Rubaiyat, eine kostbare Sammlung persischer Poesie, wurde vom deutschen General Zeitel gestohlen und an Bord des Schiffes versteckt. Penny



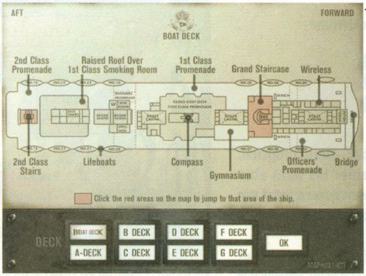
Rubaiyat – nie gehört? Penny erzählt Ihnen, worum es geht.



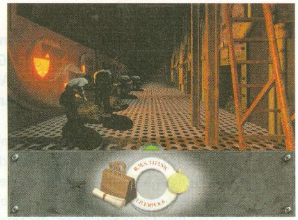
Hätten wir in Physik doch besser aufgepaßt: Wie laufen die Turbinen am ruhigsten?



James Bond hätte seine Freude: Mit diesem Gerät entschlüsseln Sie eine Nachricht.



Der Deckplan sorgt dafür, daß Sie sich nicht auf dem Schiff verlaufen.



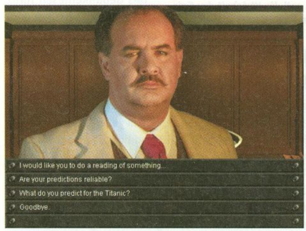
◀ **Berufe, die Sie nicht ergreifen sollten: Heizer auf der Titanic.**

Pringle, Ihr Geheimdienstkontakt an Bord, erteilt Ihnen den Auftrag, das Buch wiederzubeschaffen. Nichts leichter als das, sollte man meinen, zumal Sie einen Plan sämtlicher Schiffsdecks in der Tasche haben. Dummerweise sind Passagiere natürlich nicht in allen Bereichen willkommen, und so müssen Sie mit kleinen Gefälligkeiten das Vertrauen der Besatzung erlangen.

Das schaffen Sie, wie in einem klassischen Adventure, durch Gespräche mit anderen Personen und dem richtigen Einsetzen von Gegenständen. Ein paar Beispiele: Details über den Verbleib des Rubaiyats sollen nach Aussage Ihres Kontaktes in einem Telegramm im Funkraum zu finden sein. Eigentlich kein Problem, da der Funker gerade eine Pause macht. Dafür stellt sich Ihnen der Dritte Offizier in den Weg, den Sie jedoch für sich gewinnen, weil Sie ihm sein verlegtes Fernglas wiederbringen. Mit dem Telegramm gehen Sie zurück in Ihre Kabine, wo Sie es mit einer Dechiffriermaschine entschlüsseln. Angeblich ist das gesuchte Buch in einem Kesselraum versteckt. In diesen läßt Sie der Maschinist aber nur hinein, wenn Sie die unrund stampfenden und schlagenden Turbinen des Schiffsmotors auf eine ruhigere Betriebsart herunterfahren können. Endlich im Kesselraum treffen Sie auf Vlad, einen blinden Passagier. Er bittet Sie, ihm ein Paket von einem Freund zu besorgen, weil er in seiner Aufmachung schlecht in der ersten Klasse herumspazieren darf ...

Zahlreiche weitere Personen geben Ihnen Tips oder lenken die Hintergrundgeschichte in andere Bahnen. Was hat es mit der merkwürdigen Lady Georgia auf sich, die schiffbekannte Probleme mit ihrem Ehemann hat und Ihnen ein wertvolles Collier zur Aufbewahrung in die Hand drückt? Welche Rolle spielt der zwielichtige Wahrsager Mr. Trask, der unheilvoll vor einem dunklen Schicksal der Titanic lauthals warnt?

Mit den Pfeiltasten wandern Sie auf dem Schiff umher, dessen Innen- und Außenausstattung nach alten Konstruktionsplänen faszinierend genau dargestellt wird. Die Maus dient als Hand, mit der Gegenstände aufgenommen, Türen geöffnet oder Gesprächsantworten ausgesucht werden dürfen. Dialoge präsentieren sich als kleine Videos, in denen sorgsam kostümierte Schauspieler mit Ihnen reden. Die Akzente sind nicht ohne, und Untertitel gibt es nicht. Dafür kann der mutige Agent jederzeit den Spielstand speichern. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß die amerikanische beziehungsweise englische Version von Titanic in Deutschland nicht verkauft werden darf, da diese offensichtlich unerlaubte Kennzeichen (Hakenkreuze) nach §86 a StGB enthält. Warten Sie deshalb unbedingt auf die Veröffentlichung der deutschen Version im März, bei der laut Bomico jegliche Hinweise auf das Dritte Reich entfernt sein werden. **(ra)**



Er kann so gut nicht sein: Wahrsager Mr. Trask ist auch mit an Bord.

ROLAND AUSTINAT ★★★

Bei der einschläfernden Atmosphäre ist es kein Wunder, daß die Titanic auf einen Eisberg gelaufen ist. Dabei ist das Spiel eigentlich gar nicht schlecht, es zieht sich nur furchtbar in die Länge. Das ist um so bedauerlicher, weil die ganze Aufmachung eigentlich sehr stimmungsvoll ist. Bis ins kleinste Detail wurde auf Authentizität geachtet: Das Flugticket für einen Zeppelin ist in Deutsch, die Missionsbeschreibung wird Ihnen per Grammophon übermittelt.

Lassen wir die etwas hanebüchene Einleitung mit dem Zeitsprung mal außen vor, dann geht mir die ganze Story zu behäbig voran. Zu düsteren Klavierklängen laufen Sie von Kabine A nach Salon B, um Person C über den Gegenstand D zu befragen oder Aufgabe E zu lösen. Das erinnert mich von der Machart ungemein an das LBS-Werbespiel Vision (siehe PC Player 8/94), das schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Zwar kommt nach etlichen Stunden Spielzeit etwas wie eine Erleuchtung über den Rubaiyat und die Hintergründe, dennoch bleibt Titanic ein Spiel für sehr hartgesottene Abenteurer, die sich über mangelnde Aktionen nicht gleich beklagen.

TITANIC

Hersteller:	GTE Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ALEX: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

BLUE ICE



Um diesen Prinzen (in der Mitte) dreht sich alles. Über die Leiste unten können Sie Orte praktischerweise direkt anwählen.

Im Adventure-Genre ist scheinbar alles möglich. Während Psygnosis auf diesem Gebiet bis dato eher handfeste Kost auftischte, wird Abenteurern jetzt ein Kuriosum der psychedelischen Art serviert.

Es muß nicht immer Video sein: In dem Puzzle-Adventure »Blue Ice« klicken Sie sich per Maus durch statische Schauplätze mit wenigen Animationen. Diese werden als Gemälde, Computergrafiken oder Fotomontagen im Stil von »Monty Python's Quest for the Holy Grail« präsentiert. Das Spiel führt in die Phantasiewelt Icia, deren zwölfjähriger Prinz Edward ein Herz aus Eis geerbt hat und in der schrecklich viele strenge Regeln das Volk einengen. Das heißt: Hirnströme warmlaufen lassen, und alle Mysterien auflösen. Denn nur so können Sie dem Juniorherrscher ordentlich einheizen und ihn auftauen, damit er künftig als gütiges Staatsoberhaupt ein freies, bewohnenswertes Land regieren kann. Damit Sie mit dem jugendlichen Adligen nicht ganz allein sind, ertönen zwischendurch die Stimme eines Erzählers, einer Fee und einiger Icianer. Wenn Sie letztere beispielsweise mit dem Lupen-Icon beklicken, um ihre Gedanken zu lesen, erscheinen diese als Textfenster. Das Gedankenlesen führt manchmal dazu, daß man

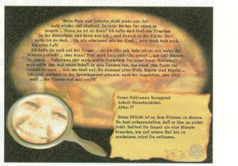


Mit solchen Texten soll die Weisheit des Spielers geprüft werden.

einen Schlüssel für neue Räume erhält. Weitere Cursorarten wie der Pfeil oder die Hand ermöglichen das Betreten oder Verlassen einer Szenerie, respektive ihre genauere Erkundung. An manchen Punkten erklingt dabei auf Klick nur eine kurze Äußerung (so säuselt eine Stimme beispielsweise: »rotorange«) oder eine längere Erzählpassage in Sprachausgabe, deren Bedeutung sich nicht zwingend erschließt. Einige Grafikelemente können Sie nehmen und deren Symbol für Aktionen nutzen. Der Cursor in Form der zuvor vom Himmel geholten Sonne etwa läßt Blumen blühen und verdorren oder vereiste Teiche schmelzen. Ein Inventar im herkömmlichen Sinne gibt es nicht, gesammelte Gegenstände erscheinen vielmehr als Icon neben den drei Cursorgrundformen. Wenn Sie einen Ort noch nicht betreten können, verfärbt sich der Zeiger beim Klicken. Bereits besuchte Szenarios sind direkt anwählbar, was wichtig ist, da ein stringenter roter Faden fehlt. (ms)



Dies ist die bläulich beleuchtete Bibliothek. Die herbeiklickbare Leiste unten wird um die Icons gesammelter Objekte erweitert.



Gedankenlesen leicht gemacht: Ein Mausklick auf die Köpfe der Betroffenen genügt.

MONIKA STOSCHEK ★

Mit moderner Malerei kann ich oft nichts anfangen, weil ich nicht mal wüßte, wie herum solche Bilder nun eigentlich gehören. Ähnlich ging es mir mit Blue Ice. Das unmotivierte Umherklicken in leblosen, surrealen Bildern und die blumig-getragene Sprache der psychedelischen Story ist nicht jedermanns Sache und für mich teils schwer nachvollziehbar. Eine unsichtbare Fee soll den Charakteren helfen, zu sich selbst zu finden – aha. Das Spiel ist mit reichlich abstrusen Zutaten derart belastet, daß man sich bald fragt, was das ganze Konstrukt eigentlich soll. Für einige unfreiwillige Lacher sorgte lediglich, daß der Zwölfjährige mit erwachsener Stimme seinen Vater ruft. Schmunzeln mußte ich, wenn mit dem Handsymbol irgendwo beklickte Personen ähnlich reagieren wie in Monty-Python-Spielen, also seufzen oder räuspern. Die begleitende Jazzmusik oder Mozarts Klarinettenkonzert sind schön, aber eben keine eigene Leistung der Macher. Wohl um arglosen oder unbequemen Kritikerfragen zu entgehen, wurde Blue Ice flugs als »Abenteuer des Verstandes« bezeichnet. Vielleicht in der Hoffnung, niemand gäbe gern zu, ein solches Spiel nicht zu begreifen. Aber wie heißt es immer so schön: Wer alles versteht, versteht nichts. Deshalb leiste ich mir in diesem Fall den Mut zur Lücke und werde nicht weiter versuchen, den tieferen Sinn dieses Spiels zu ergründen. Mein Tip: Lassen Sie es auch sein.

BLUE ICE

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	➀➁➂➃➄
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★ ALEX: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 20.00
Sa 11.00 - 16.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel			Preis
9 - The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
5th Dimension	d	3	79.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
Ace Ventura	d	3	59.-
Aftershock Mission CD (ID)	e/d	zus	34.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
AH-64 Longbow	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Trilogy	e/d	1	79.-
Amok (Win95)	e/d	1	74.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Assassin 2015	d	1	69.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions*	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	39.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.*	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Bazooka Sue	d	3	79.-
Blam! Machinehead	d	1	65.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood & Magic	d	8	79.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Caesar 2 (Win 95)	d	8	55.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Comanche 3*	d	2	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Creatures	d	2	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Gewehr - Age of Rifles	e/d	8	74.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	39.-
Daytona USA	d	4	74.-
Deadlock	d	8	74.-
Deadly Games (US-Version)	e	8	89.-
Death Rally	e/d	4	55.-
Destiny (Win 95)	d	2	74.-
Destruction Derby 2	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy	e	1	79.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Discworld 2	d	3	79.-
Down in the Dumps	d	3	69.-
Dragon Lore 2	d	3	74.-
Dragonheart: Fire & Steel	e/d	1	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2*	d	3	79.-
Elisabeth 1	d	2	69.-
Eraser (Win 95)	d	1	69.-
Exhumed*	e/d	1	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	299.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
F1* (Psygnosis)	d	2	89.-
Fable	d	3	79.-
FIFA Soccer 97	d	4	75.-
Flight Simulator 6.0	d	2	89.-
Flottenmanöver	d	8	74.-
G-Nome (Win 95)	e	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Grand Prix Manager 2	d	2	79.-
Harvester	e	1	79.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	69.-
Hellbender (Win95)	e/d	2	79.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e	1	29.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hunter Hunted	d	1	69.-
iM1A2 Abrams	e/d	2	89.-
KKND*	d	2	64.-
Last Rites*	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	79.-
Lighthouse	d	3	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lost Vikings 2*	d	2	69.-
Mad TV 2	d	2	79.-

CD SPIELE

Titel			Preis
Magic the Gathering	d	2	88.-
M.A.X.	d	2	69.-
Master of Orion 2	e	2	79.-
MDK*	e/d	1	79.-
Mechwarrior 2 + Mission	d	1	49.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Moto X	e/d	2	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Mutant Penguins	d	8	54.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2	d	4	79.-
NBA Live 97	d	4	79.-
Necrodome	e/d	1	74.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	74.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	74.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	79.-
POD	e/d	1	79.-
Privateer 2	d	2	79.-
Project Paradise	e/d	1	69.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Ravage D.C.X. (Win95)	d	1	69.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	79.-
Rebel Assault 1 + 2	e	2	65.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Reloaded	d	1	59.-
Rendevouz im Weltraum	d	3	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko (W95)	d	8	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel			Preis
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Sega Rally	d	4	69.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	e/d	1	69.-
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Stadt der verlorenen Kinder*	d	3	79.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Star General	d	8	74.-
Steel Panthers 2	d	8	74.-
Syndicate Wars	d	2	69.-
T-MEK	e/d	1	79.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	84.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	89.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	84.-
Time Commando	e/d	1	75.-
The Dig	d	3	79.-
The Neverhood	e/d	3	84.-
Theme Hospital*	d	2	79.-
Timelapse	d	3	74.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	74.-
Tunnel B1	e/d	1	79.-
Virtua Cop	d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	69.-
WWF In Your House	e/d	4	69.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms + Reinforcement	d	1	69.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew*	e/d	4	89.-
XS	d	1	79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter*	e/d	1	89.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel			Preis
Aces of the Deep	d	2	35.-
11th Hour	d	3	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Biing	d	3	45.-
Bioforge	d	3	29.-
Colonization	d	1	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest of the New World	d	8	45.-
Cyberia	d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	49.-
Der Reeder	d	2	19.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle	d	3	39.-
Höhlenwelt-Saga	d	3	19.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lemmings 3D	d	1	29.-
Leisure Suit Larry 6	d	3	24.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	49.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
NHL Hockey 96	e/d	4	35.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pizza Connection	d	2	19.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Ran Trainer 2 + Ran Soccer	d	4	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Red Baron	e/d	2	25.-
Ripper (6 CD's !!)	d	3	29.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Teamchef	d	4	25.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wipe Out	d	2	29.-

CD-Bundles

Titel			Preis
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	79.-
SIM Vor-Oster Collection (SimCity 2000, Sim Tower, Sim Isle)	d	8	69.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	39.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	79.-
Gravis Sport Pack (Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)	d	1	69.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Tour Golf 96)	d	2	79.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	99.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	79.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	59.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP 1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

KKND* Krush Kill & Destroy
EA's erste Echtzeit-Strategie Simulation !
Komplett deutsch
Rechtzeitiges bestellen sichert die ersten Exemplare!
nur **64.-**

Diablo
Der Nachfolger von Gauntlet
Anleitung deutsch
PC Games 2/97: 90%
PC Player 2/97: 5 Sterne
nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

NBA Jam Extreme Live 97
Komplett deutsch
je nur **79.-**

M.A.X. Mechanized Assault Exploration
komplett deutsch
Commandieren war gestern !
Heute gibt es M.A.X. !
nur **69.-**

Discworld 2
Terry Pratches Scheibenwelt Teil 2
Komplett deutsch
nur **79.-**

Daggerfall
Komplett deutsch
2500 Schauplätze, 1 mio Personen, 300 Schauplätze
nur **74.-**

Lords of Realm 2	d	84.-
Flying Corps	e/d	84.-
Diablo	d	79.-
Pandora Akte	d	74.-
Civ 2 Scenario CD	d	19.-

Deadly Games*
Komplett deutsch
Endlich der 2. Teil !
Deadly Games e 89.-
nur **79.-**

Terminator Skynet	39.-
Toystory	79.-
Command & Conquer 2	84.-
C&C 2 Gegenangriff Level (Original Westwood !)	29.-

Das Schwarze Auge 3	d	39.-
Lösung DSA 3 mit Onlinehilfe		19.-
Steel Panthers 2	d	74.-
Flottenmanöver	d	74.-
Risiko (Win95)	d	74.-

Have a N.I.C.E Day	d	69.-
Star General	d	74.-
Privateer 2	d	79.-
Baphomets Fluch	d	69.-
SEGA Rally	e/d	69.-

Die Hard Trilogy*	e	79.-
FIFA Soccer 97	d	75.-
Dominion*	d	74.-
US Navy Fighters 97	d	79.-
Sim Copter	d	74.-

Nur für Kid's !
Wir führen alle ADI und Ravensburger Edutainment Artikel !
- ADI Mathe-Deutsch-Englisch
- Käpt'n Blaubär - Pink Panther
Fragen Sie uns !

Fantasy General	d	26.-
Mega Race 2	d	26.-
Panzer General 2	e/d	26.-
Steel Panthers	d	26.-
Warhammer	d	26.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

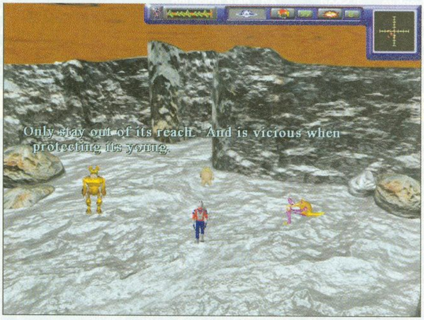
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

HUYGEN'S DISCLOSURE

Strahlende Zukunft: Die völlig zerstörte Ozonschicht der Erde kann durch ein Element reaktiviert werden, das nur auf dem Saturnmond Titan vorkommt.



Die Einwohner geben interessante Kommentare über Flora und Fauna von sich.

Laut dem neuesten Sprößling aus der Schmiede von Microforum fährt die Menschheit auch nach Redaktionsschluß fröhlich mit der Zerstörung der Ozonschicht fort. Im Jahr 2020 wird ein Kundschafter der »Galactic Reconaissance Unit« auf den Mond Titan entsandt, um die Funde der Huygen-Sonde zu untersuchen. Dabei soll auch erforscht werden, ob das dort gefundene Gas »Rachellium« die Lösung der globalen Probleme sein könnte. »Huygen's Disclosure« beginnt mit der Landung des Protagonisten, der sich sofort in lokalpolitische Probleme verwickelt sieht, und verwirrt fortan mit einer nicht gerade komfortablen Benutzerführung. Sie steuern die Spielfigur mit Maus und Cursortasten, die häufig an Hindernissen hängenbleibt. Ein auf Tastendruck aufklappbares Menü fördert die vier möglichen Aktionen wie Schauen zutage. Zusätzlich können Sie eine von drei Waffen abfeuern, deren Schußrichtung aber nur grob abschätzen. Da Kämpfe einen wichtigen Teil des Spiels ausmachen, ist manchen Situationen nur mit Geduld und Treffsicherheit beizukommen. Die Orientierung fällt recht schwer, da mögliche Ausgänge nicht immer als solche zu erkennen sind – an sich nicht problematisch, könnte nicht schon ein einziger falscher Schritt den Tod bedeuten. Die Rätsel beschränken sich auf ein paar Denkspielchen, beispielsweise das Zusammensetzen einer zerbrochenen Solarzelle. Außerdem müssen Sie Gegenstände an der richtigen Stelle einsetzen. Daneben sind noch Multiple-choice-Unterhaltungen mit den Titan-Bewohnern möglich, um die Story voranzutreiben.

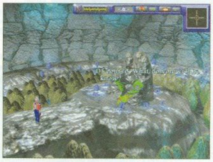
Zwei Versionen des Spiels sind erhältlich (Unterscheidungsmerkmal ist die Packungsrückseite), je eine für Rechner mit 8 und 16 MByte Speicher. (af)



Die zahlreichen Feuergefechte werden durch die ungenaue Steuerung erschwert.



Mit einigen Einwohnern ist nicht zu spaßen – ein falsches Wort in der Unterhaltung führt zum Tode.



Friedlicher geht es in »Ice City« zu, der Unterkunft der Rebellenführung.

ALEX FOLKERS ★★

Ob der Astronom Christiaan Huygens wohl glücklich über die Verwurstung seines Lebenswerks wäre? Sicher würde er sich über die fiktiven Bewohner des Titan wundern: Einer besteht zu 70 Prozent aus Exkrementen, der andere ist schizophren. Diese illustre Gesellschaft könnte für Interesse sorgen, nur hat das Spiel selbst zu viele Macken. Die Steuerung der ständig benötigten Waffen ist viel zu ungenau. Meine Spielfigur verhakt sich an irgendwelchen Felsen und will nicht weitergehen. Ich möchte einen Gegenstand aufheben, und der (betrunkene?) Weltraumsoldat läuft gegen ein Hindernis, dreht sich um, läuft wieder dagegen – peinlich.

Noch dazu scheint der auf der Packung angepriesene »Life Transfer Process«, der wohl das hauseigene Motion-capturing darstellen soll, nicht ganz ausgereift zu sein – lebensechte Bewegungen vermag ich nicht zu entdecken. Trotz schlechter Lage im Adventure-Markt wird die Erdenrettung dieses Mal ohne mich auskommen müssen.

HUYGEN'S DISCLOSURE

Hersteller:	Microforum	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

ALEX FOLKERS: ★★

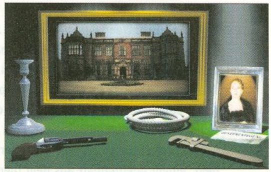
CLUEDO



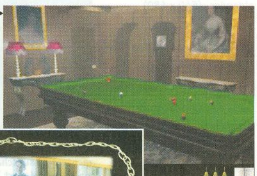
Angesichts der inflationären Entwicklung im Detektivspiel-Genre mag es kaum verwundern, daß jetzt auch der Brettspiel-Urahn Cluedo zu PC-Ehren kommt.

Eines der ältesten Detektiv-Brettspiele ist »Cluedo«. Es geht darum, herauszufinden, wer, wo und womit eine Mordtat an Mr. Boddy begangen hat. Bei der gleichnamigen PC-Umsetzung dieses Klassikers erwarten Sie drei verschiedene Stories, von denen jede auf eine CD gepackt wurde. Zunächst erkunden Sie Schritt für Schritt die Zimmer von Gut Trontstein, in dessen Gemäuern sich alles abspielt. Jeweils besuchte Räume werden in einen Plan eingetragen und sind so direkt anwählbar. Geheimgänge verbinden einige davon. Sobald Sie einen Schauplatz betreten haben, kann die Detektivarbeit losgehen. Wenn sich jemand im Raum befindet, dürfen Sie ihn aushorchen. Die Antwort erfolgt als Videosequenz in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln. Per Lupe lassen sich Fingerabdrücke, potentielle Tatwaffen und ähnliche Beweismittel erforschen. Je mehr Sie davon finden, desto intensiver können die anderen Personen ausgequetscht werden. In jedem der Schauplätze, sei es nun die Halle, der Wintergarten oder die Küche, tickt eine alte Standuhr. Über dieser morpht der Cursor zum Kamera-Icon. Nun können Sie auf Klick ein Filmchen zu den Vorgängen am jeweiligen Ort unmittelbar vor dem Mord abrufen. Wer allein ermittelt, darf ungehindert durch das Haus schleichen. Bei mehreren Teilnehmern ist die Anzahl der Züge pro Runde begrenzt; es wird reihum abgewechselt. Die Rechercheergebnisse landen, jederzeit abrufbar, automatisch im allgegenwärtigen Notizbuch. Wenn Sie glauben, den Fall gelöst zu haben, suchen Sie den vermeintlichen Tatort auf, um dort dem herbeigeklingelten Butler Ihren Verdacht bezüglich Täter und Tatwaffe kundzutun. Experten haben nur einen Versuch, Einsteiger drei, die übrigen zwei. Sollte sich Ihre Vermutung tatsächlich bestätigen, sind Sie Sieger. Andernfalls raten Sie weiter oder hören sich die Lösung an. Für jeden der vier Schwierigkeitsgrade gibt es unterschiedliche Auflösungen zum Krimitrio. **(ms)**

Etwas seltsam wirken die als Spielfigur auftretenden Charaktere schon.



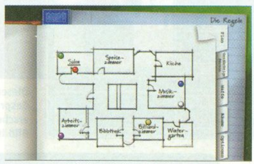
Die Verdächtigen müssen zu potentiellen Tatwerkzeugen befragt werden.



Wenn Sie im Billardraum auf die Uhr klicken ...



... sehen Sie ein Video über die dortigen Vorgänge unmittelbar vor dem Mord.



Der Plan erspart Ihnen viel langwieriges Herumlaufen im Haus.

MONIKA STOSCHEK ★

Ich möchte einen Verdacht aussprechen: Da versucht jemand, uns mit einem Blender gutes Geld aus der Tasche zu ziehen. Die drei CDs bieten gerade mal ein Dutzend kaum aufregende Detektivgeschichten und somit weit weniger als die Brettspielvorlage, bei der die Karten wenigstens immer wieder anders gemischt werden.

Die gerenderten Grafiken sind so toll nicht, und Minivideos im Fensterformat allein retten auch nicht mehr viel. Außerdem hat Hasbro sich nicht mal die Mühe gemacht, für deutsche Synchronstimmen zu sorgen. Da die Beteiligten in der englischen Version anders heißen, dreht man am besten den Ton ab. Schon deshalb, weil die sogenannte Begleit-»Musik« das Einzige ist, was einem wirklich Schauer über den Rücken jagt. Wenn geduldig alles an Beweisen gesammelt ist, fällt die Lösung leicht. Die von uns getestete Verkaufsversion stürzte auf verschiedenen Rechnern immer wieder mal ab. Kein Spaß, wenn gerade einmal nicht gespeichert wurde und die langwierige Ermittlungsprozedur erneut unternommen werden muß. Da schaue ich viel lieber der guten alten Ms. Marple im Fernsehen bei der Arbeit zu.

CLUEDO

Hersteller:	Hasbro Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Sechs (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★ ALEX: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

Adventure für Einsteiger

ALIVE ... BEHIND THE MOON

Nur der Mann im Mond schaut zu – im Jahr 2037 starten zwei ehemalige Astronauten zur dunklen Seite des Mondes, um dort geheimnisvollen Dingen auf den Grund zu gehen.

Mal ehrlich: Wenn ein Spiel »Alive ... Behind the Moon« heißt, woran denken Sie dann? An ein packendes Abenteuerspiel? Dann müssen wir Sie leider enttäuschen. Alive bietet den prickelnden Unterhaltungswert einer Familienpackung Valium. Das fängt schon bei der abstrusen Story an: Auf dem Mond, besser gesagt, seiner erdabgewandten Seite, sorgt ein »unbekanntes kosmisches Element« für atmosphärische Veränderungen. Als James Butterfield, einem unehrenhaft aus dem Dienst entlassenen Astronauten, machen Sie sich gemeinsam mit Ihrem alten Kumpel Sven auf den Weg, um dort nach dem Rechten zu sehen. Zur Belohnung winken eine Million Dollar, die besser ins Spieldesign gesteckt worden wären. In bester Apollo-13-Manier geht auf dem Mondflug etwas schief, und das Raumschiff stürzt ab. Da ein solch abruptes Spielende eher unbefriedigend wäre, kommen Sie natürlich wieder zu sich: in einer fremdartigen Schneelandschaft mit einer atembaren Atmosphäre. Sven hat den Absturz nicht ganz unbeschadet überstanden, und so besteht Ihre erste Aufgabe darin, ihn an einen geschützten Ort zu bugsieren und mit wichtigen Medikamenten zu versorgen. Anschließend nehmen Sie die Umgebung etwas unter die Lupe und begegnen illustren Völkern wie den Gouarks, den Wounks, den Alawakern und sogar den Amazonen. Schließlich treffen Sie auf einen alten Priester, der Ihnen offenbart, wo Sie überhaupt gelandet sind, und was Ihre Aufgabe ist. Das Bedienungs-Interface ist ein Verbrechen wider die guten Sitten der Adventure-Zunft. In einem Moment sitzt Ihnen eine Person noch gegenüber, im nächsten deutet nur noch ein kleines Symbol unter dem Hauptfenster auf deren Anwesenheit hin. Genau hier erscheinen auch verschiedene Gegenstände, die oft wahllos in der Umgebung verstreut sind – Sie müssen also nichts weiter tun, als die Symbolleiste im Auge zu behalten. Wie in jedem Adventure dürfen Sie diese benutzen oder mit weiteren Objekten kombinieren. Sprechen Sie mit anderen Figuren, dürfen Sie aus mehreren Antworten die aussuchen, die Ihnen am besten gefällt oder nutzt. (ra)



Welches Fenster darf es denn sein? Nicht nur das Raumschiffwrack ist etwas durcheinander. (640 x 480)



Wohl bekomm's! Wenn Sie die Wölfe nicht rechtzeitig ausschalten können, sollten Sie zuvor gespeichert haben.



Dieser Wounk macht nach dem Gespräch kurzen Prozeß – es erscheint wieder ein Game-over-Bild in naiver Malerei.

ROLAND AUSTINAT ★

Hilfe! Alive ist so übel, daß man damit kein Kalb mehr hinter dem Mond hervorlockt. Plan- und ziellos irrt James Butterkeks auf dem Mond herum und tappt dabei schon mal in eine Bärenfalle. Game over. Oder er begegnet einem Eingeborenen, der ihn nach einem kurzen Gespräch ohne Vorwarnung pfählt. Dumm gelaufen. Spätestens dann, wenn Sie zum zwanzigsten Mal von einem Wolfsrudel oder unliebsamen Eingeboren attackiert werden, wünschen Sie sich eine abgesägte Schrotflinte oder die Kettensäge, um Ihren PC in handliche Einzelteile zu zerlegen. Alive tritt die würdige Nachfolge der Affäre Morlov an, das ebenfalls bei Nova Media erschienen ist. Leute, schaut doch mal in die Regale der Softwareläden – solche Gurkenprodukte landen schon nach wenigen Wochen in der Billigecke, und es ist schade um die darin investierte Arbeit.

ALIVE ... BEHIND THE MOON

Hersteller:	Nova Media	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

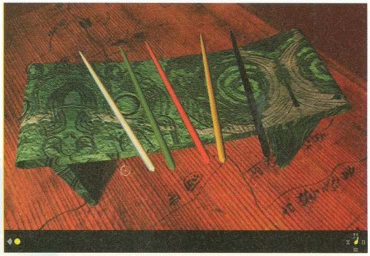
JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ALEX: ★

ROLAND AUSTINAT: ★

Spiele-Test

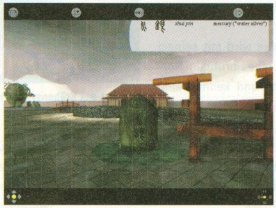
Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

秦 QIN – TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM



Es gibt Reis, Baby! Diese Stäbchen müssen in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden. (640 x 480)

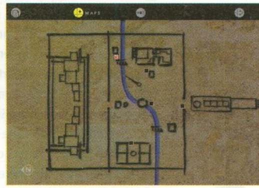
Grüße aus der Gruft – der Abstecher ins Grab eines großen chinesischen Kaisers sorgt trotz historischer Authentizität nur für gepflegte Langeweile.



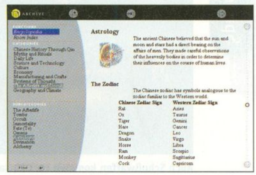
Der Übersetzungscomputer hilft Ihnen bei der Entzifferung chinesischer Schriftzeichen.

Wenn den Ideenlieferanten von Computerspielen nichts mehr einfällt, geht es umweltfreundlich zu: Es wird recyclet, was das Zeug hält. Nehmen wir an, wir möchten ein Abenteuerspiel zusammenbasteln. Wie wäre es mit einem Helden, der als Archäologe nach Schätzen sucht? Prima, mit dieser Idee bringt Indiana Jones der Filmgesellschaft Paramount Pictures jedes Jahr Millionen leicht verdienter Dollars in die Kassen. Wonach soll unser namenloser Held suchen? Wie wäre es mit dem Grab des chinesischen Kaisers – das kam schon im »Rätsel des Master Lu« gut an. Nehmen wir dazu noch eine Point-and-click-Steuerung mit vielen Standbildern, die seit »Myst« gerne eingesetzt wird. Fertig ist ein Abenteuerspiel der Superlative. Oder etwa nicht?

»Qin« (gesprochen Ching) nimmt Sie mit in die Grabanlage von Kaiser Qin Shi Huangdi, berühmt geworden durch ihre Terrakotta-Armeen. Das Monument wurde von über 700 000 Arbeiter in knapp 30 Jahren errichtet. In diesem Grab sollen Sie im Auftrag eines skrupellosen Industriekonzerns nach den Kostbarkeiten der Antike suchen. Durch ein Erdbeben rutschen Sie schneller, als es Ihnen lieb ist, hinab in den Untergrund. Der Rückweg ist versperrt – jetzt hilft nur die Flucht nach vorn. Dabei entdecken Sie in den Höhlen zahlreiche chinesische Schriftzeichen, die teilweise geheimnisvolle Mechanismen in Gang setzen. Da Sie in den Chinesischstunden immer krank gewesen sind, hilft ein automatisches Übersetzungsprogramm bei deren Entschlüsselung. Ein gezielter Klick auf die Symbole für Feuer, Wasser und Quecksilber in der Vorhalle läßt beispielsweise Barrieren aus den gleichnamigen Substanzen verschwinden. Per Mausklick wandeln Sie nicht nur durch das Grab des Kaisers, sonder aktivieren auch das Übersetzungsprogramm, eine Übersichtskarte und ein Nachschlagewerk. Letzteres bringt Ihnen die damalige Zeit mit Bildern und Texten etwas näher. (ra)



Auf der Karte werden bereits besuchte Punkte markiert und können so direkt angesprungen werden.



Die Enzyklopädie darf im Spiel aufgerufen werden und hält massenweise Informationen über das alte China bereit.

ROLAND AUSTINAT ★★

Warum auf der Schachtel gejubelt wird, daß Qin ein besseres Myst als Myst selbst sei, bleibt mir ein Rätsel. Das Spiel läßt sich mit zwei Worten beschreiben: furchtbar langweilig. Technisch ist Qin bis auf die manchmal etwas eierige Maussteuerung keineswegs schlecht, doch so etwas wie Spannung und Motivation müssen Sie mit dem Elektronenmikroskop suchen. Ein Beispiel: Ich laufe durch dunkle Räume und denke mir, macht nichts, es wird schon wieder hell werden. In anderen Spielen hätte ich wenigstens nach einer Taschenlampe gesucht und wäre dann zurückgekommen.

Währenddessen schrammelt die Hintergrundmusik schräg vor sich hin. Angeblich ist sie ja mit authentischen, aus der damaligen Epoche stammenden Instrumenten eingespielt worden. Diese klingen auf jeden Fall so, als seien sie seit 2000 Jahren nicht mehr gestimmt worden. Selbst das ordentliche Nachschlagewerk und die praktische Kartenfunktion können nicht verhindern, daß Qin nur ganz Hartgesottenen unter den Abenteurern ein Quentchen Spaß machen wird. Ich möchte Ihnen an dieser Stelle einmal mehr Das Rätsel des Master Lu ans Herz legen. Das Adventure hat bei ähnlicher Thematik alles, was Qin fehlt: eine spannende Story, knifflige Rätsel und schönere Grafik.

QIN – TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

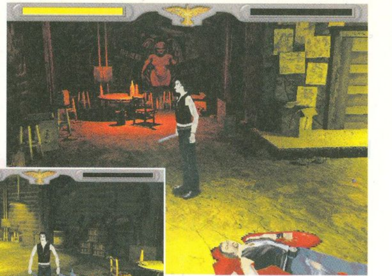
JÖRG: ★★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ALEX: ★

ROLAND AUSTINAT: ★★

Prügelspiel für Fortgeschrittene und Profis

THE CROW

Vom Polygonprotz bis zum Alienfighter wurde Prügelfreunden schon einiges serviert. Diesmal schickt Acclaim im Spiel zum kürzlich erschienenen Kinofilm »The Crow – Die Rache der Krähe« einen echten Zombie in den Ring.



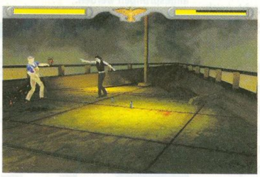
Wenn Ashe richtig aufräumt ...



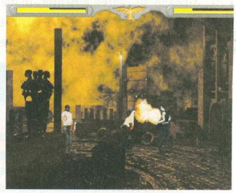
... weist das Krähensymbol dem Helden den weiteren Weg.

Der Mechaniker Ashe Corven wird mit seinem Sohn unfreiwillig Zeuge eines brutalen Mordes. Die Täter entdecken sie und kennen kein Erbarmen: Beide werden noch an Ort und Stelle erschossen. Nachdem Ihnen diese Vorkommnisse im Intro vor Augen geführt wurden, übernehmen Sie die Kontrolle über Ashe. Der kommt prompt von den Toten zurück und will sich und seinen Sprößling rächen. Diese Story entstammt dem Nachfolgefilm zu »The Crow«.

Demselben Streifen sind auch die gelbstichigen Schauplätze entlehnt, die in den zehn Levels des Prügelspieles »The Crow: City of Angels« präsentiert werden. Mittels Tastatur oder Joypad lenken Sie den Kämpfer, ähnlich wie bei »Alone in the Dark«, durch die 3D-Szenarien. Gegen die dort herumlungernden Unholde wehrt er sich nicht nur mit Fausthieben, Fußtritten und Wurftechniken, sondern auch mit Waffen. Er kann jedoch nur einen Gegenstand aufheben und bei sich tragen. Neben verstreuten Flaschen, Messern, Fässern und anderen Nettigkeiten, vermag Ashe auch mit Brechstange oder Baseballschläger auf die Gegner einzuprügeln. Noch effektiver ist der Gebrauch ergatterter Schußwaffen wie Pistole, Schrotflinte oder Maschinengewehr. Ein besonderes Leckerli aus der Geisterwelt sind die Totenkopfwurfgeschosse, die nach einer gewaltigen Explosion nicht mehr viel von der Feindenergie übriglassen. Meist hat unser Untoter es mit mehreren Angreifern gleichzeitig zu tun, die aus verschiedenen Richtungen kommen. Da jeder Treffer empfindlich den Energiebalken schmälert, ist Agilität Trumpf. Stehenbleiben und dumpf drauflosschlagen bringt hingegen wenig. Zudem drängt ein Zeitlimit, nach dessen Ablauf Ashe verwundbarer wird und seine Opponenten stärker. Damit Sie nach dem Kampfgetümmel wissen wohin, zeigt ein am Boden auftauchendes Krähensymbol den Weg. Allerdings erst, wenn alle Gegner in der Umgebung k.o. sind. Auf die jeweils gezeigte Perspektive haben Sie keinen Einfluß, da Kameraschwenks selbsttätig vonstatten gehen. Sie müssen Ihren Prügler dann meist neu positionieren, um Schläge wirkungsvoll verteilen zu können. Zu seinem Schutz kann der Rächer sich ducken, eine Rückwärtsrolle machen oder rennen. Außerdem muß er vor allem in späteren Abschnitten mal klettern. (ms)



Auch Schußwaffen kommen zum Einsatz.



Hier schlägt ein Totenkopfwurfgeschoß ein.

MONIKA STOSCHEK ★★

So ganz neu ist die Idee, einen Kämpfer weitgehend frei durch 3D-Szenarien zu schicken, nicht mehr. Die Wechsel der Blickwinkel sind dabei zwar reizvoll, erschweren aber die ansonsten annehmbare Steuerung, da die Spielfigur oft erst wieder den Angreifern zugewendet werden muß. Außerdem erinnern deren Bewegungen gelegentlich mehr an Marionetten als an Muskelprotze. Ein paar mehr unkonventionelle Kampftechniken hätten dem Helden an den schaurig düsteren Schauplätzen sicher gut getan. Ob es wohl an seinem Zombiedasein liegt, daß einige Schwinger durch den Körper hindurch gehen? Die verbalen Pöbeleien der Gegner (»Clownface« oder »Nighty night!«) hätten abwechslungsreicher ausfallen können.

Warum Acclaim immer noch am konsolenüblichen Paßwort-Verfahren klebt, ist kaum nachvollziehbar. Trotz dreier verschiedener Stufen ist der Schwierigkeitsgrad so hoch, daß man sich eine Save-Funktion herbeisehnt. Wer will schon ständig dieselben Levels nochmal spielen? Mal ganz abgesehen davon, ob die Blutlachen in der deutschen Version verbleiben: Ich frage mich, wie die Erschießungsszene im Intro auf Kinder wirken mag. Die Story hätte sicher auch anders vermittelt werden können, beispielsweise durch Sarah als Erzählerin.

THE CROW

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	➊②③④⑤
Betriebssystem:	Windows '95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

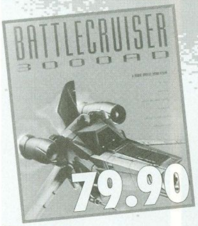
PC PLAYER PERSONALITY

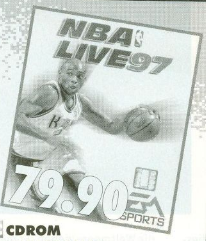
JÖRG: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★

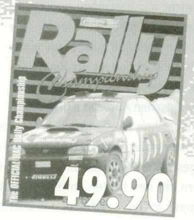
MONIKA STOSCHEK: ★★

ENJOYSOFTWARE

Das neue Jahr fängt gut an!
Jede Menge toller Überraschungen!









WARUM ?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.
Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.

PC CDROM

Titel	Preis
Age of Sail (KE)	**79.90**
Air Warrior 2 (KD) *	99.90
Armored Fist 2 (KE) *	79.90
Battlecruiser 3000 AD (KD)	**79.90**
Bazooka Sue (KD) *	**79.90**
Betrayal at Antara (KE)	89.90
Command & Conquer 2 (KD)	89.90
Darklight (KD) *	79.90
Diablo (DA)	89.90
Diablo (KD) *	89.90
Discworld 2 (KD)	89.90
Disney: Toy Story (KD)	**89.90**
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)	79.90
Flying Corps (KD) *	**89.90**
G-Nome (KD)	**89.90**
IMA2 Abrams (KD)	109.90
KKND (KD) *	**64.90**
Lost Vikings 2 (DA) *	i.V.
Magic the Gathering (KD) *	99.90
Master of Orion 2 (KD)	99.90
NBA Live 97 (KD)	**79.90**
NBA Jam Extreme (DA)	**89.90**
Project Paradise (KD)	**79.90**
Schlacht um Waterloo (KD)	79.90
Sega Rally W95 (KD)	**84.90**
Stadt der verlorenen Kinder (KD)	89.90
Star General (KD)	79.90
Steel Panther 2 (KD)	79.90
The Crow (DA) *	99.90
WWF: In your House (DA)	79.90
XS (KD)	89.90

PC CDROM SUPERPREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Titel	Preis
3D Pinball Ultra (DA)	39.90
A4 Networks (KD)	**39.90**
Creature Shock (KD)	29.90
Druidenzirkel (KD)	29.90
Dungeon Master 2 (KD)	29.90
Fantasy General (KD)	**29.90**
Hardball 5 (DA)	**29.90**
Hattrick (KD)	29.90
Indy Car Racing 2 (DA)	39.90
Johny Bazookatone (DA)	24.90
Larry 6 (KD)	29.90
Mad News (KD)	19.90
Nascar Racing 1 & Tracks (DA)	**19.90**
Oldtimer (KD)	19.90
Panzer General 2 (DA)	29.90
Police Quest 1- 4 (KE)	49.90
Rally Racing 97 (KE)	**49.90**
Rayman (KD)	39.90
Sam & Max (KD)	39.90
Schwarze Auge 3 (KD)	39.90
Shanghai Great Moments (KD)	29.90
Silent Service 2 (KE)	19.80
Silent Thunder W95 (KD)	**39.90**
Space Hulk (KD)	14.90
Star Trek Deep Space N. (DA)	**39.90**
Stonekeep (KD)	39.90
Thunderhawk 2 (KD)	39.90
Track Attack (KD)	**19.90**

PC ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Alfa Commander Pro	129.90
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
F16 Flightstick CH	89.90
Gravis Blackhawk	59.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter & NHL 96)	179.90
Gravis Joypad Pro	**59.90**
Gravis Thunderbird	99.90
Logitech Thunderpad	39.90
Hurricade	**119.90**
Maxi Sound 64 PNP	339.00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	419.00
MS Sidewinder 6 Button Pad	**79.90**
MS Mouse OEM	49.90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129.90
Thrustmaster F22 Flightstick	289.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	**179.90**
Thrustmaster Top Gun	79.90
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Thrustmaster X-Fighter	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX

sowie:
- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

JOYSOFT SHOP Bonn
Münster Str. 11

JOYSOFT SHOP Siegburg
Kaiser Str. 54

JOYSOFT SHOP Frankfurt
Fahrgasse 87

JOYSOFT SHOP Köln
Mathias Str. 24-26

JOYSOFT SHOP Düsseldorf
Am Wehrhahn 24

JOYSOFT SHOP Essen
Viehofer Str. 17

JOYSOFT SHOP Aachen
Blondel Str. 10

JOYSOFT SHOP Koblenz
Schloß Str. 16

JOYSOFT POINT Hanau "DISOFT"
Hospital Str. 16

JOYSOFT POINT Albstadt "MYSTIC GAMES"
J.-Mauthe Str. 7

JOYSOFT POINT Offenbach "SOFT SITE"
Schloß Str. 20-22

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

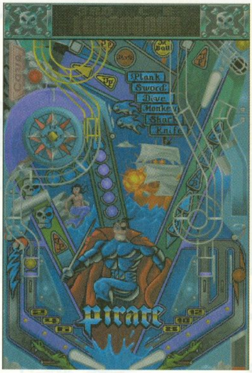
VERSAND UND SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie!- http://www.joysoft.de- Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Natürlich können Sie hier auch bestellen: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN). Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder Vorkasse**, wir liefern per **Post**: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per **UPS**: Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Versand. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei! Unser Lieferservice im Ausland:** Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbarer Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen. **Kreditkartenzahlung:** Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

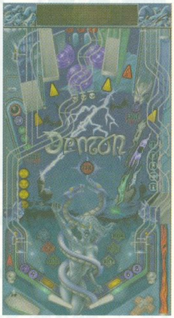
Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

SLAMTILT



◀ Schickes Outfit, aber rauhe Sitten finden Sie am Pirate-Flipper.



Witzige Features im schlichten Gewand: Night of the Demon.

Eine Flippersimulation nur für Windows 95 fehlte bisher im stattlichen Angebot des Massenproduzenten aus England. Jetzt wird diese Lücke mit einem solchen Tischequartett aufgestockt.

Der Begriff »Slam« soll nicht nur Basketball und Tennis vorbehalten bleiben, denn jetzt gibt es »Slamtilt«. Wie von 21st Century gewohnt, handelt es sich dabei um einen Pinball-Vierling, an dem bis zu acht Spieler um den Highscore kämpfen dürfen. Sie können in zwei verschiedenen Auflösungen flippern, sowie zwischen Autozoom und manuellem Umschalten wählen. Ganz ohne Scrolling geht es auch diesmal nicht, denn selbst bei maximaler Tischansicht wird für das fehlende Segment leicht gescrollt. Die Steuerung funktioniert über die Standards: Flippern mit den beiden Shift-Tasten, Rütteln mit den Alt-Tasten, Kippen mittels Leertaste, und läßt sich optional modifizieren. Fast alle Tische verfügen über drei Schläger. Der Flipper »Mean Machines« macht seinem Namen alle Ehre, denn bei ihm verabschieden sich die Kugeln wirklich »gemein« schnell durchs Hintertürchen. Nur wer es schafft, eine Funktion wie den Lane-Saver mühsam zu aktivieren, bleibt davon ein Weilchen verschont. Im Drag-Race zum Beispiel müssen Sie durch schnelles, mehrmaliges Drücken der Flippertaste den Wagen im Dotfeld beschleunigen, um den Rekord zu brechen. Zum Spiel erklingen kernige Motorengeräusche und hämmernder Sound. Eine Art Errol-Flynn-Verschnitt beherrscht »The Pirate«, bei dem Sie über die Weltmeere ziehen. Er bietet diverse Multiball-Modi, wenn Sie genügend Kugeln in der Höhlenfalle fangen. Einen Extraball gibt es für gezielte Messerwürfe auf enternde Angreifer bei einem der Videospiele in der Punktanzeige. In einem kleinen Magnetfeld gilt es, die Kugel möglichst zwischen den Magneten zu halten, um den Bonus zu kassieren.



Am lautesten geht es bei Mean Machines zu.

Für Science-fiction-Fans ist »Ace of Space« der richtige Tisch. In der Raumstation erhalten Sie vier Einsätze, nach deren kompletter Erledigung Sie den Jackpot einstreichen. Außerdem gibt es fünf Modi von der Alienjagd über ein Lichtsäbelduell bis zum Speedbike-Rennen, die teilweise im Scorefeld ablaufen. Ein Schmankerl für Puristen ist als gradlinigster Vertreter der Sammlung der »Night of the Demon«-Flipper. Seine schmalen Rampen zu beherrschen, ist nicht einfach, aber die Mühe lohnt sich angesichts zahlreicher Gags: So etwas wie »No brain – no pain« (eine Variante des Hütchenspiels) ist mir noch an keinem Tableau untergekommen. (ms)



Zerstörerische Modi warten bei Ace of Space.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Es mag an der dunklen Jahreszeit liegen, daß mir die Grafiken allesamt etwas düster vorkommen. Auch die matte Kugel schwächt diesen Eindruck nicht gerade ab. Thematisch extravagantes aus England wäre mal eine nette Überraschung gewesen. Warum man dort partout nicht auf Scrolling verzichten will, bleibt mir schleierhaft. Auch das wenige Scrollen störte mich nach einiger Zeit, und ich wünschte mir stillstehende Tische. Diese haben teils ganz witzige Features zu bieten. Die Kugelphysik stimmt bis auf seltene Stotterer.

Mit Ausnahme des Hämmer-Soundes bei Mean Machine, der natürlich Geschmackssache ist, ertönt ansprechende Musik und eine passende Geräuschkulisse. Insgesamt wird althergebrachte, aber solide Kost geboten. An die modernen Windows-95-Flipper von Sierra und Maxis kommt Slamtilt aber nicht heran.

SLAMTILT

Hersteller:	21st Century	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★ ALEX: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Spiele-Test

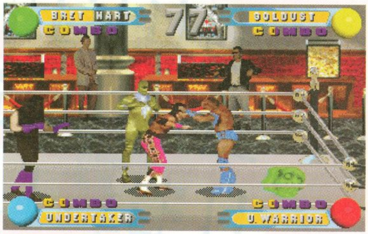


VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD
ÜBER 25 COOLE SCHLITTEN
30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN
NETZWERK- UND MODEM-SESSIONS
Interstate '76™
In Kürze erhältlich für
WINDOWS 95 auf CD-ROM
Komplett in Deutsch
Groove Champion
Taurus
ACTIVISION®
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WWF IN YOUR HOUSE

Acclaim hat die anstrengenden Kämpfe des vor anderthalb Jahren veröffentlichten »WWF Wrestlemania« scheinbar überstanden und holt nun mit »WWF: In Your House« zum nächsten Schlag aus.

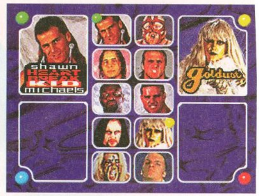


Ringelpiez mit Anfassen: Vier Wrestler können im Netzwerk gleichzeitig ran.

Kampfgebrüll und Imponiergehabe, Stampfschritte und Gekreische – ein Spiel rund um den Dschungel? Nein, weit gefehlt. Hier läuft »WWF: In Your House«, Acclaims neueste Wrestlingorgie. Zehn Muskelmänner treten in dreierlei Turnieren an. Die Show läuft entweder als reguläre Saison, internationale Konkurrenz oder Wettbewerb der WWF-Föderation ab. Wer eine Saison als Soloheld bestreitet, muß sich der Reihe nach mit jedem einzelnen Opponenten herumschlagen. In den beiden anderen Veranstaltungen agieren Sie sogar gegen mehrere Gegner gleichzeitig (bis zu drei) im Ring. Im Zweiermodus dürfen Sie sich aussuchen, ob Sie allein oder paarweise (jeder Spieler gemeinsam mit einem Computerkämpfer) gegeneinander arbeiten oder lieber kooperieren wollen. Die Teilnehmer können auch denselben Wrestler auswählen. Zur Orientierung dienen die beigefügten Lebensläufe mit Infos zu Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer. Der berüchtigte Undertaker und der Ultimate Warrior fehlen in der Riege natürlich nicht. Ersterer schleudert gelegentlich giftgrüne Totenköpfe durch den Ring und zeigt als einen seiner Special Moves den sogenannten »Urnenschmetterer«. Nach starken Treffern fallen ihm dafür schon mal ein paar Knochen aus den Klamotten. Jeder der Protze verfügt über ein großes Repertoire an schrillen Attacken und kann sich auf der Kampffläche in alle vier Himmelsrichtungen bewegen.



Ob der Schulterwurf schmerzt? Der Timer ist abschaltbar.



Die zehn Prügelpakete im Überblick.

Wahlweise sind die Recken entweder per konfigurierbarer Tastatur oder Joypad steuerbar. Das Gravis Grip wird unterstützt. Wer während des Kampfes aus dem Ring katapultiert wird, sollte schleunigst dorthin zurückkehren, ehe sein Energiebalken ganz verschwunden ist. Nach erfolgreichen Aktionen werden Boni zum Aufschnappen freigesetzt. Diese frischen Ihre Kräfte auf, machen Sie schneller oder verwirren Ihren Gegner; ein rotes Symbol schwächt Sie. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, die Stoppuhr ist abschaltbar. **(ms)**



Zu jedem Recken existiert ein Steckbrief.

MONIKA STOSCHEK ★★

Zugegeben, mich machen die aufgeblasenen, brüllenden Muskelpakete in ihren Show-Kostümen nicht die Bohne an, obwohl ich auf Kampfsportarten stehe. Allerdings nur auf asiatische mit weniger Brimborium und Getue. Doch selbst Wrestlingfans dürften diesem WWF-Spektakel nicht allzu viel abgewinnen können. Die VGA-Grafik ist hoffnungslos veraltet, die Animationen der Sprites und im Hintergrund sind mehr hampelig als geschmeidig, Einführungsvideo oder Hämmersound alleine machen das nicht wett.

Aufgrund der anstrengenden, mühsam erlernbaren Steuerung gerät so mancher Angriff zum Schlag ins Wasser. Das ist schade, denn die Spezialattacken wirken teilweise ganz witzig. Außerdem sind die Computergegner verhältnismäßig stark und der eigene Mann erholt sich von manchem Tiefschlag nicht so schnell. Das schmerzt besonders, wenn es gegen mehr als einen Konkurrenten zu bestehen gilt. Mit vier Prüglern wird es dann fast unübersichtlich im Ring. Wenig Pro und zuviel Contra – deshalb kommen mir diese Wrestler nicht ins Haus!

WWF: IN YOUR HOUSE

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (gleichzeitig an einem PC), Vier (im Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★ ALEX: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★

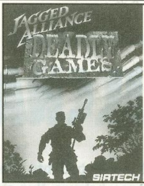
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Jagged Alliance II

Erscheint ca. Mitte Februar!

Deutsche Version

DM X74,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 Skulls o. t.Toltecs	DV	69,99
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
Ace Ventura	DV	57,99
ADI Deutsch Program.	DV	69,99
ADI Englisch Program.	DV	69,99
ADI Junior 2- Program.	DV	69,99
ADI Mathe Program.	DV	69,99
Age of Rifles	**DV**	**69,99**
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Alien Trilogy	DV	74,99
Amber	**DV**	**74,99**
Amok	**DA**	**69,99**
Area 51	DA	x69,99
Armored Fist 2	DV	i.V.
Assasin 2015	DV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Deus	DV	59,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Dominion	DV	i.V.
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	i.V.
Dragon Lore 2	DV	69,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Earthworm Jim 1u.2	DV	64,99
Elisabeth 1	DV	64,99
F1 GP 2 - Editor	DV	34,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Mission -CD	DV	39,99
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bedlam	DA	69,99
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Birthright	DV	x74,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Blue Ice	DV	x69,99
Bot Soccer	DV	54,99
Bug	DV	49,99

Titel		Preis
Fantasy General	DV	59,99
Fifa Soccer 97	DV	74,99
F1 Autorennen	**DV**	**84,99**
F1 Manager	DV	69,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Flugsimulator 6.0/MS	DV	99,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	DV	74,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
Grid Run	DV	x59,99
Have a Nice Day	DV	i.V.



Titel		Preis
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	69,99
Civilization 2 DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conq. 1 Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Creatures	**DV**	**64,99**
Crusader No Regret	DV	59,99
	DA	29,99

Titel		Preis
Heart of Darkness	DV	x84,99
Hellbender	DA	79,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Hind-Kampfhubschr.	DV	69,99
Holiday Island	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	x69,99
Imperium Galactica	DV	x69,99
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**x74,99**
John Maddon 97	DA	74,99
KKND	**DV**	**59,99**

Händleranfragen erwünscht!

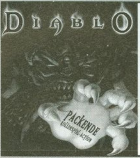
Titel		Preis
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**
Daytona USA	DV	69,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	**DA**	**49,99**
Descent t. Undermount.	DA	X74,99
Destruction Derby 2	DV	69,99

Titel		Preis
Krazy Ivan	DV	x69,99
Larry 7	DV	79,99
Lighthouse	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
Lords of Realms 2	**DV**	**79,99**
Lost Vikings 2	DV	x69,99
Mad TV 2	DV	69,99
Magic the Gathering	DV	x79,99

Unsere Hit`s!



M.D.K – Deutsche Version – DM 74,99



DIABLO – Deutsche Anleitung – DM 69,99

Sim Copter – Deutsche Version – DM 69,99

M.A.X – Deutsche Version – DM 74,99

Flying Corps – Deutsche Version – DM 79,99

Master of Antares (Orion 2) – Deutsche Version – DM x84,99

DISCWORLD II – Deutsche Version – DM 74,99

KKND – Deutsche Version – DM 59,99

Lords of Realms 2 – Deutsche Version – DM 79,99

TOMB RAIDER – Deutsche Version – DM 64,99

Destruction Derby 2 – Deutsche Version – DM 69,99

Die Pandora Akte – Deutsche Version – DM 74,99



DAGGER FALL – Deutsche Version – DM 69,99



Star General – Deutsche Version – DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**x84,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Race 2	DV	49,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Truck	DV	x69,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	**DA**	**77,99**
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	74,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Nemesis	DV	x74,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	**DV**	**69,99**
PC-Games Cheater 2	DV	24,99
Phantasmagoria 2	DA	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Puppen, Perlen und...	DV	69,99
Rallay Racing´ 97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
S.T.O.R.M.	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sega Rallay	DV	x69,99
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Shine	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	**DV**	**69,99**
Sonic	DA	49,99
Stadt d. verlore. Kinder	DV	x69,99
Star General	**DV**	**69,99**
Star Trek Academy	DV	i.V.
Steel Panther 2	DV	x69,99
Swiv 3 D	DV	79,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
The Crow	DA	x79,99
The Dig	DV	64,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Tie Fighter	DV	69,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
Versailles 1685	DV	69,99
Virtua Cop	DA	74,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
Waterloo	DV	69,99
Wizardy Gold	DA	x69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
Yahtzee	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
"Z"	DV	67,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	x34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Amerika	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99

Weitere Angebote:

Titel		Preis
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	x34,99
Fade to Black	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Inca 2	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	24,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	x34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
Torins Passage	DV	x19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Artikel	Preis
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

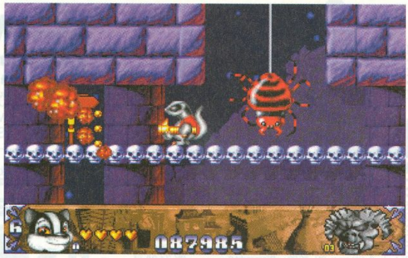
Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Geschicklichkeitsspiel für Profis

TAILCHASER

Tiere sind immer beliebte Themen für nachmittägliche Fernsehshows. Nun stellt sich die Frage, ob sie sich auch als Aufhänger eines Computerspiels eignen.

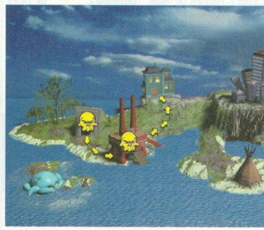


Arachnophobie? Die Spinnen im »Haunted House« stammen wahrscheinlich aus dem Filmfundus von »Tarantula«.

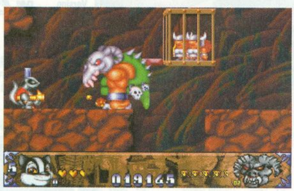
Ein bewaffneter Dachs ist die Hauptfigur in »Tailchaser«. Als Mitglied der »Monster Patrol« versucht er, das Land Calandria von Parasiten frei zu halten. Dummerweise zeigt ein Dämon großes Interesse an der Erweiterung seines Reiches durch Eroberungszüge. Also schickt er seine fiesen Horden aus, um das Land zu unterjochen. Durch sieben Spielstufen führt der Weg des Spielers, bis er die Bedrohung abwenden kann. Die auf den ersten Blick geringe Anzahl der Spielebenen wird durch ihre Größe aufgewogen. Dabei zeigt sich jeder Level in einem anderen Gewand: Neben Wüste, Wald und Wildwest sind auch ein Spukhaus und eine Lagune vertreten. Mit der frei belegbaren Tastatur steuern Sie den Dachs durch die Gegend, Joystick und Joypad werden ebenfalls unterstützt. Dabei ist Geduld oberstes Gebot, da die Spielfigur eher wandert als rennt. An einigen Stellen ist statt eines nervösen Schußfingers Nachdenken gefragt, nur bestimmte Gegenstände machen den weiteren Weg frei. Die meisten Gegner werden durch ein paar Schüsse aus der mitgeführten Kanone außer Gefecht gesetzt, deren Wirkung durch Specials ausbaubar ist. Auf dem unübersichtlichen Weg helfen Markierungen und Tips, die im richtigen Moment erscheinen. Die von Zeit zu Zeit auffindbaren Speicherpunkte erleichtern das Leben. Der Schwierigkeitsgrad bleibt jedoch trotzdem recht hoch – einige Stellen sind einfach unfair. Hier hätten die Entwickler noch etwas am Leveldesign feilen müssen. Sie haben jedoch beliebig viel Zeit, sich Strategien zurechtzulegen, da kein Zeitlimit gesetzt wird. Aus technischer Sicht ist das Spiel nicht auf der Höhe, besonders die Animationen wirken sparsam. Musik und Soundeffekte scheinen direkt aus dem Hobbykeller zu stammen. Das Tüpfelchen auf dem »i« ist dann noch ein Paßwort mit 18 Stellen, das eine vernünftige Speicherfunktion ersetzen soll. (af)



Die in der Statusleiste angezeigten Extras sind für den weiteren Weg des Frechdachses im Level unverzichtbar.



Die Levelkarte zeigt den Spielfortschritt, hier begibt sich der Dachs gerade in die dritte Welt.



Der Chef der »Moorlocks« ist ein harter Brocken. Erst nach seiner Vernichtung werden die netten Zwergendamen befreit.

ALEX FOLKERS ★★

Es schmerzt mich tief im Inneren, ein vom Grundprinzip her ansprechendes Spiel schlecht bewerten zu müssen. Wenn das Entwicklerteam etwas mehr Aktualität in Tailchaser gepackt hätte, könnte es tatsächlich Spaß machen.

Aber nein, der Dachs schleppt sich müde durch die Gegend – ist das Gewicht der Bewaffnung der Grund? Gerade noch gutes Shareware-Niveau erreicht die grafische Darstellung. Das Leveldesign ist stellenweise verhunzt und geradezu unfair. Dazu noch trashige Soundeffekte sowie Dudelmusik wie aus schlimmsten Amiga-Zeiten. Beides sorgt eher für ausgeschaltete Lautsprecher als stimmungsvolle Atmosphäre. Dabei macht die Erforschung der großen Spielebenen grundsätzlich Spaß, was durch ihren thematischen Zusammenhalt noch verstärkt wird. Hoffen wir auf einen verbesserten Nachfolger.

TAILCHASER

Hersteller:	Defcom	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

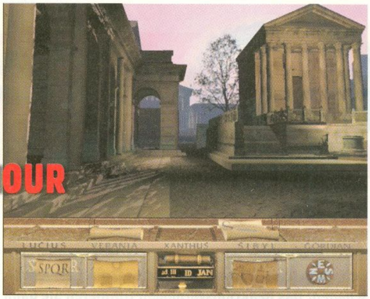
JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

ALEX FOLKERS: ★★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

S.P.Q.R.

THE EMPIRE'S DARKEST HOUR

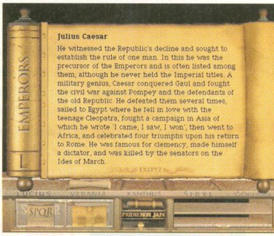


Hier sind Sie unterwegs im nächtlichen Rom der Antike.

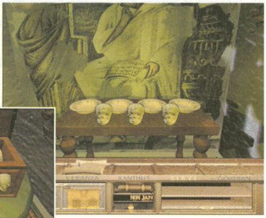
Rom sehen und sterben? Ein neues Grafikadventure läßt Ihnen ein Spieljahr Zeit, um den Senat und das römische Volk (dafür steht »S.P.Q.R.«) zu retten.

Wenn Sie nicht augenblicklich die Ausgehtoga überziehen und einen widerlichen Verbrecher schnappen, war Rom die längste Zeit die Ewige Stadt. In größter Verzweiflung werden Sie im Grafikadventure »S.P.Q.R. The Empire's Darkest Hour« zu Hilfe gerufen, um die Metropole vor dem Untergang zu retten. Die Zeit ist knapp, denn laut Orakel wird Rom binnen Jahresfrist von einem Übeltäter namens »Calamitus« zerstört.

So weit, so schlecht – aber noch sind nicht sämtliche Würfel gefallen. Wenn Sie den Bösewicht rechtzeitig entlarven, ist Ihnen der Lorbeerkranz sicher. Fünf römische Bürger stehen von Anfang an auf Ihrer Verdächtigenliste, vier dieser Personen sind unschuldig. Allesamt dienen sie jedoch als wichtige Informationsquelle. Folglich müssen Sie zuerst deren privaten Aufzeichnungen finden. Diese geben jeweils die persönlichen Einschätzungen zu Politik und Kultur im antiken Rom wieder, und werden im Lauf der Zeit durch neue Einträge ergänzt. Der Zugriff auf diese Notizen erfolgt über den sogenannten Navitor. Er ist ein wichtiges Hilfsmittel bei Ihren detektivischen Aktivitäten. Unter anderem können Sie hier am Rad der Zeit drehen, beschleunigen Sie einfach den Zeitablauf aufs Maximum. Wenn Sie beispielsweise zu einem bestimmten Festtag aufschlußreiche Vorgänge erwarten: »Acta diurna«, eine Art antike Tageszeitung, enthält einige wissenswerte Neuigkeiten. Sie berichtet unter anderem über die beunruhigenden Zwischenfälle, die jeden Monat passieren. Mal ist der Tempel des Caesar überflutet, dann bricht einer der Triumphbögen in sich zusammen. Wie immer bleiben derartige Reparaturen an Ihnen hängen.



Ave Caesar – in den Journalen wartet jede Menge Lesestoff.





Vor den Erwerb der Schriftrolle haben die Macher das einfache Totenkopfrätsel gestellt.

Sie wandeln durch die Straßen des antiken Rom und besuchen die bombastischen Bauten. Da die diversen Tempel und Senatshäuser nicht jederzeit zugänglich sind, hilft wiederum der Navitor. In den geschmackvoll eingerichteten Räumen bringen Sie entweder irgendwelche Maschinen in Gang oder finden sonstige Hilfen, die Ihnen Zugang zu bisher verschlossenen Portalen verschaffen. Gegenstände werden im selben Bild benutzt. Ein echtes Inventar gibt es nicht, bis auf ein spezielles Objekt für jeden der fünf Verdächtigen. Die Lösung der Puzzles und Aufgaben bringt Hinweise auf die Person des Calamitus. (ms)

MONIKA STOSCHEK ★★★

Non scholae, sed vitae discimus! Wem dieser Grundsatz vom Lernen fürs Leben schon immer auf die Nerven ging, den wird auch der Anspruch von S.P.Q.R. stören, unbedingt Teile altrömischer Geschichte spielerisch rüberbringen zu wollen. Dabei ist die Idee vom bald zerstörten Rom ganz nett, und die weitgehend logischen Puzzles brauchen sich nicht vor der Genrekonkurrenz zu verstecken. Schließlich bietet auch letztere oft zu viele Schieberätsel. Hier erhellen wenigstens einige echte Puzzles des Imperiums dunkelste Stunde.

Allerdings krankt das Adventure am allzu sterilen Ambiente. Der Anspruch, lehrreich zu sein, birgt angesichts der Textmenge zudem die Gefahr, daß der Spieler eher im Lesedivan einnickt, als daß er sich in einer rasanten römischen Quadriga glaubt. Die leicht psychedelisch-meditativ angehauchte Musik tut da ihr Übriges. Doch wer genug Zeit und Geduld aufbringt, kann einiges aus diesem stilvoll aufgemachten, umfangreichen Abenteuer herausholen.

S.P.Q.R.

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★★ ALEX: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

HALL OF FAME

Wenn Sie auch höchstwahrscheinlich nie im Schloß eines verquasten Wissenschaftlers eingesperrt werden, kann das Lösen einiger Denksportaufgaben nicht schaden. Das Reaktionsvermögen trainieren Sie dann anschließend mit ein paar Runden am Flipper.

Oft bestehen »neue« Spielesammlungen nur aus Kombinationen von Programmen, die es schon seit geraumer Zeit separat zu günstigen Kursen zu kaufen gibt. Jetzt weht wieder frischer Wind: Von Codemasters erscheinen neben »Psycho Pinball« auch die »Micro Machines 2« in einer Sonderausgabe. Sierra schickt fast alle Produkte der letzten Monate zum Preis von rund 30 Mark ins Rennen, aus denen wir uns das Grusel-Abenteuer »Shivers« ausgesucht haben.



Kraken und Karpfen: The Abyss führt hinab zum Meeresgrund. (Psycho Pinball)

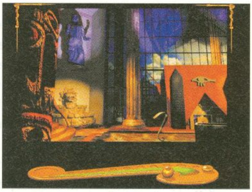
Psycho Pinball

Lange Zeit mußten sich Flipperfreunde, die auch mal auf dem PC eine Kugel schieben wollten, mit Hausmannskost wie Little Wings »Tristan« abfinden. Witzige Effekte, die nur auf dem Computer möglich sind, wurden kaum realisiert. Dann kam Anfang 1995 Codemasters »Psycho Pinball« – und siehe da, mit fetzigen Musikstücken, sanft scrollender Grafik und zahlreichen Gags wurde das Spiel zum Flipperkönig. Vier verschiedene Tische warten auf ihren Einsatz: »Wild West« entführt Sie in die weite Prärie, bei »The Abyss« geht es ab in die Tiefen des Meeres. »Trick or Treat« stimmt auf Halloween ein, komplett mit Spinnen, Hexen und schwarzen Katzen. Der vierte im Bunde, »Funfair«, enthält Verbindungen zu den übrigen Spielfeldern. Netterweise auch auf Deutsch gibt es zwischendurch immer kleine Minispiele wie eine Partie Poker im Wilden Westen. Kleine Infos und Animationen lockern das Geschehen auf und sagen Ihnen, welche Bumper und Rampen Sie für eine Punkteflut anspielen müssen.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Prima – wenn man sich erst einmal an einen Tisch gewöhnt hat, der über mehrere Bildschirme munter drauflosscrollt, macht Psycho Pinball wirklich Spaß. Wenn Sie schon Epic Pinball oder einen der Flipper aus dem Hause 21st Century kennen und lieben, sind Sie hier richtig. Verschiedene Schwierigkeitsgrade machen das Multiball-Spektakel mit bis zu drei Kugeln und das Entdecken versteckter Tunnel zu anderen Tischen auch für Einsteiger interessant.
Die kleinen Gags wie beispielsweise das Hütchenspiel in der »Funfair« sind das Tüpfelchen auf dem i. Die sporadische Sprachausgabe erfolgt zwar weiterhin in Englisch, wird aber stets zeitgleich in guter Übersetzung auf dem Punktefeld angezeigt.

Shivers



In Professor Windlenots Artefaktensammlung sind etliche Rätsel und Tips verborgen. (Shivers)

Im vergangenen Jahr ereilte uns eine wahre Flut drittklassiger »Myst«-Kopien, die sich nur durch betont dünne Stories oder abartig schwere Rätsel voneinander unterschieden. Eine wirklich gute Ausnahme war Shivers: Als Mutprobe stimmen Sie zu, eine Nacht im verfallenen Anwesen von Professor Windlenot zu verbringen. Seit 15 Jahren hat keiner den verschrobenen Wissenschaftler mehr zu Gesicht bekommen; damals verschwanden auch zwei Teenager und wurden nie wieder gesehen. Wie sich herausstellt, hat der Professor mit einer Sammlung von Tongefäßen gleich noch ein paar böse Geister in seine archäologische Kollektion eingekauft. Sie müssen nun die Spukbolde wieder in die Krüge bugsieren und herausfinden, wo die beiden Jugendlichen abgeblieben sind. Dazu gilt es, immer wieder kleine Rätsel zu lösen, etwa um ein Boot fahrtüchtig zu machen oder einen Aufzug in Gang zu setzen. Die Puzzles werden bei jedem Spiel im Haus neu verteilt. Versteckte Hinweise helfen, wenn Sie an einer Stelle nicht mehr weiter wissen. (ra)

PSYCHO PINBALL
- ▶ Hersteller: Codemasters
- ▶ Hardware: ❶②③④⑤
- ▶ Sprache: Deutsch
- ▶ Getestet in: PC Player 4/95

SHIVERS
- ▶ Hersteller: Sierra
- ▶ Hardware: ❶②③④⑤
- ▶ Sprache: Deutsch
- ▶ Getestet in: PC Player 1/96

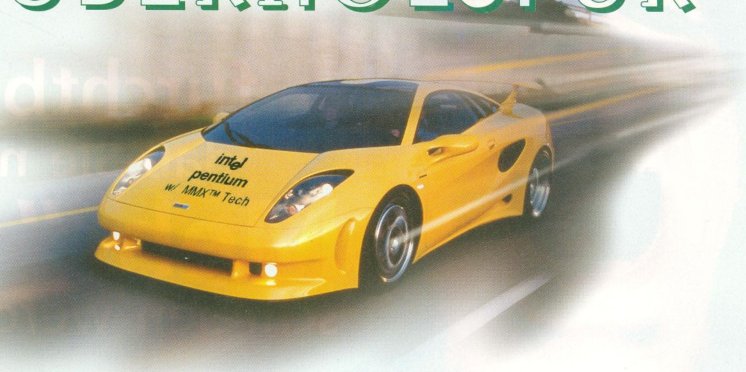
ROLAND AUSTINAT ★★★★

Gar schröcklich: Der Grusel kommt bei Shivers mit atmosphärischen Geräuscheffekten, unheimlichen Musikstücken und düsterer Grafik wirklich hervorragend rüber. Wenn unterwegs ein Geist um die Ecke lugt, erschreckt man sich kräftig. Oft schaffen Programme dieses Genres nicht den Balanceakt zwischen dem Schwierigkeitsgrad, der Anzahl der Knobeleien und der Weiterführung der Hintergrundgeschichte. In all diesen Punkten kann Shivers Bestnoten einfahren. Gelegentlich werden Figuren wie Professor Windlenot als Videofigur über den Hintergrund gelegt, die von den bisherigen Ereignissen erzählen. Auf ein Halbzeilenformat wurde dabei glücklicherweise verzichtet.



Test: Pentium-MMX-Prozessor von Intel

AUF DER ÜBERHOLSPUR



Der unersättliche Leistungshunger moderner Spiele verlangt nach ausgefeilter Prozessortechnik. Branchenriese Intel hat reagiert und veröffentlicht die nächste Generation x86-kompatibler Chips mit speziellen Multimedia-Fähigkeiten.

Die neue Entwicklung des Chipgiganten Intel läutet eine weitere Runde in der Leistungsspirale der PC-Hardware ein. Der neue MMX-Pentium soll die alten merklich übertreffen. Wir haben uns den kürzlich vorgestellten Prozessor genau angeschaut. Als Testkandidaten lagen uns die beiden im Moment verfügbaren Varianten mit 166 MHz und 200 MHz vor. Zusätzlich haben wir ein entsprechendes Komplettsystem von Gateway 2000 untersucht, das bereits käuflich zu erwerben ist.



Das ist er, der neue MMX-Prozessor von Intel. Durch den vergrößerten Cache bringt er auch ohne spezielle MMX-Software etwas mehr Leistung.

Doppeltes Lottchen in der MMX-Box

Jeder MMX-Prozessor ist natürlich kompatibel zu den alten Pentium-Prozessoren. Genauer gesagt, ist ein MMX-Pentium für die gute alte Spielesoftware eigentlich nur »ein weiterer Pentium« – wenn auch der schnellste, den es bisher gab: Durch 4,5 Millionen Transistoren auf dem Chip konnte Intel der CPU einen gegenüber den Vorgängermodellen doppelt so großen Cache spendieren. Wer die Transistorzahl nachprüfen will, schnappe sich Großmutters Leselupe mit der millionenfachen Vergrößerung sowie eine möglichst spitze Stopfnadel und fange an, mit ruhiger Hand nachzuzählen. Anstelle von 16 KByte machen im MMX-Chip jetzt also 32 KByte schnellster Zwischenspeicher den Programmen Dampf. Außerdem kamen einige weitere Tricks aus anderen Intel-Prozessoren zum Einsatz, die unter anderem schon dem Pentium Pro zu mehr Tempo verhalfen.

Die bereits bekannte CPU-Testplattform aus Heft 12/96 (siehe Kasten »So haben wir getestet«) wurde auch diesmal verwendet, um einen alten Pentium/166 unter identischen Bedingungen mit dem neuen MMX-Pentium/166 zu vergleichen. Die Testergebnisse finden sich in der Tabelle »Leistungsgewinn ohne spezielle MMX-Software«. Dort sehen Sie, daß ein Pentium mit der erweiterten Technologie durch den verbesserten Cache bei den getesteten DOS-Spielen etwa fünf Prozent zulegt; unter Windows 95 mit DirectX (Hellbender) sind es rund 14 Prozent. Das sind keine Leistungsgewinne, bei denen man vor Freude das Sparschwein notschlachtet. Unter DOS macht sich der Zuwachs kaum bemerkbar. Immerhin werden DirectX-Spiele einen Tick schneller.

LEISTUNGSGEWINN OHNE SPEZIELLE MMX-SOFTWARE

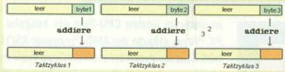
Prozessor	PCPBench	SVGA-Bench	Descent 2	Duke 3D	Hellbender
Pentium/166	17,0 fps	35,9 fps	27,0 fps	26,5 fps	32,7 fps
MMX-Pentium/166	17,9 fps	36,1 fps	28,5 fps	28,0 fps	37,3 fps
Leistungsgewinn	5,3 %	0,6 %	5,6 %	5,7 %	13,9 %



SO FUNKTIONIERT DER MMX-PENTIUM

Der erweiterte Cache der MMX-CPU beschleunigt zwar auch ältere Software, der Löwenanteil an Leistungssteigerung ist jedoch Programmen vorbehalten, die die neuen Möglichkeiten ausnutzen. Intel spricht von bis zu 60 Prozent Geschwindigkeitszuwachs im Multimedia-Bereich, die durch einige neue Befehle bewerkstelligt werden. Diese können bei für Spiele wichtigen Rechenaufgaben achtmal mehr Daten in einem Zuge bearbeiten als die bisherige Prozessorgeneration.

In der normalen Pentium-CPU wird jedes Daten-Byte in einem Register verarbeitet. Ein Befehl »Addiere« benötigt genau einen Rechenzyklus zur Fertigstellung. Ein zweiter Befehl »Addiere« ist demzufolge erst im darauffolgenden Takt fertig, drei Befehle erst im dritten Durchlauf. Mehrere Summen werden sozusagen im Gänsemarsch gebildet.

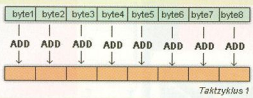


Die bisherigen CPUs addieren ein Byte pro Taktzyklus.

In MMX-Pentiums werden acht Datenbytes in ein einziges Spezialregister gesteckt, das 64 Bit faßt. Diese acht Byte werden mit einem einzigen »MMX Addiere« in nur einem Taktzyklus verarbeitet. Was in einer normalen Pentium-CPU also acht Takte benötigt, ist im MMX-Chip in einem Durchlauf berechnet. Daraus folgert allerdings nicht automatisch eine achtmal schnellere Arbeitsgeschwindigkeit der neuen CPU. Ein wenig Zeit muß für das Laden der Daten in die Register eingesetzt werden.

Außerdem verwendet Intel die MMX-Register immer nur alternativ zu denen der Fließkomma-Einheit (FPU) des Pentium-Chips. Diese Beschränkung stellt auch den großen Pferdefuß des neuen Chips dar – ein Programmierer kann MMX-Befehle nicht einfach mit Fließkomma-Operationen mischen. Inzwischen sind aber gerade diese mathematischen Funktionen für einige 3D-Spiele unbedingt notwendig; das mittlerweile indizierte »Quake« von id-Software ist das aktuellste Beispiel. Spiele-Entwickler werden also einiges zu tun bekommen, und die ersten MMX-Spiele müssen nicht zwangsläufig die schnellsten sein. Darüber hinaus laufen speziell angepaßte Spiele nur auf einem Pentium, der die neuen Befehle auch verarbeiten kann. Andere Prozessoren kennen die Anweisungen nicht, hier dürften die Programme entweder unvermutet abstürzen oder gar nicht erst starten. In Zukunft müssen Sie also die Hinweise der Spieleverpackung mit Argusaugen studieren, damit Sie nicht ungewollt ein MMX-Spiel ergattern.

Wenn Sie mehr über die Programmierung der neuen Prozessorgeneration erfahren wollen, sollten Sie auf die WWW-Seiten von PC Player schauen. Dort haben wir einige Verweise auf zum Thema relevante Seiten zusammengestellt: http://www.pcplayer.de/mmxlinks.htm.

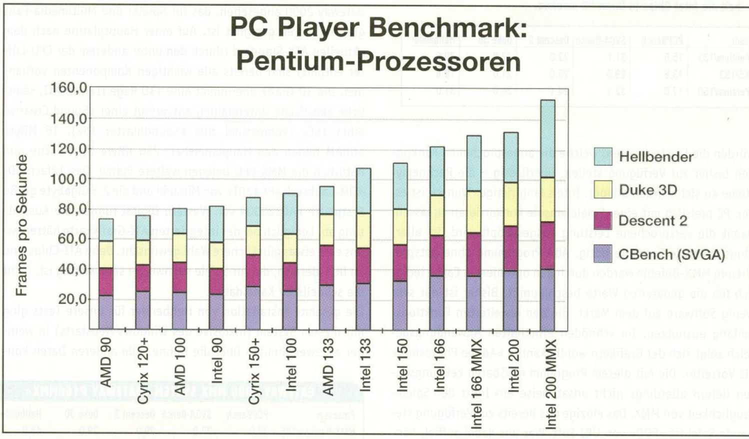


Der MMX-Prozessor kann dank neuer Befehle und Register bis zu acht Byte auf einmal addieren.

MMX – Spielekonsole inside

Das bisher Gesagte allein macht aber noch nicht den ganzen MMX-Prozessor aus. Der Clou bei der Sache sind neue, leistungsfähige Befehle im Pentium (siehe obigen Kasten »So funktioniert der MMX-Pentium«). Laut Intel sollen Anwendungen, die mit diesen Befehlen programmiert sind, gegenüber den vorherigen Versionen um bis zu 60 Prozent schneller ablaufen. Das würde einen MMX-Pentium/166 weit über die Leistungsstufe eines normalen Pentium/200 hinauskatapultieren.

Der Prozessor könnte dadurch zum Beispiel auch die Funktionen eines Wavetable-Synthesizers, einer 3D-Grafikkarte, eines MPEG-Videoboards oder sogar eines Modems übernehmen. Theoretisch



Die neuen Prozessoren bringen bei normaler Software, die nicht mit MMX-Befehlen angereichert wurde, auch ein Quentchen mehr Leistung.



DIE NEUE EINSTEIGERKLASSE



Von AMD gibt es inzwischen den K5/133, der durch sein Preis-Leistungsverhältnis besonders interessant ist.

In unserem letzten CPU-Test der Ausgabe 12/96 von PC Player glänzte der AMD-Prozessor K5/100 bei MS-DOS-Spielen durch seinen niedrigen Preis und den problemlosen Betrieb. Damals konnten wir ihn als Einsteigerprozessor empfehlen. Inzwischen hat auch der Pentium/133 Konkurrenz von AMD bekommen. Der »K5/133« ist bereits auf dem Markt und ebenfalls sehr preisgünstig zu haben. Die CPU ist durch reines internes Tuning entstanden und genau wie der Vorgänger getaktet – es ist ihr sogar gleichgültig, ob Sie den Prozessor auf den Betrieb mit 100 oder 133 MHz jumpern. Das Bus-Interface liegt mit seinen 33 MHz am oberen Ende der derzeit nach PCI-Spezifikation erlaubten Geschwindigkeit für Steckkarten.



Intel hat die Preise des Pentium/150 drastisch reduziert, was ihn für Einsteiger ebenfalls reizvoll macht.

Außerdem bietet Intel den Pentium/150 inzwischen deutlich preiswerter an, als noch vor fünf Monaten. Ein Blick auf die Daten zeigt das gleiche Geschwindigkeitsverhalten wie schon beim letzten Vergleich. Für Spieler von Descent 2 ist der K5/133 klar einem Pentium/133 vorzuziehen, sogar der Pentium/150 kann nicht ganz mithalten. Für die Duke-Spieler unter Ihnen sieht das Ergebnis wieder anders aus.

Unter DirectX kommt schließlich die Fließkomma-Schwäche des AMD-Chips, ähnlich wie beim Vorgänger, zum Vorschein. Einen universellen Prozessor gibt es in diesem Preissegment also nicht. Wenn Sie vorwiegend MS-DOS-Spiele laufen lassen, sollten Sie einfach den preisgünstigsten Prozessor kaufen. Die Geschwindigkeitsunterschiede betragen unseren Messungen nach etwa fünf Prozent, was sich in der Praxis kaum bemerkbar macht. Für DirectX-Software unter Windows 95 sollten Sie dagegen nach Möglichkeit die Intel-Chips in Ihren PC stecken.

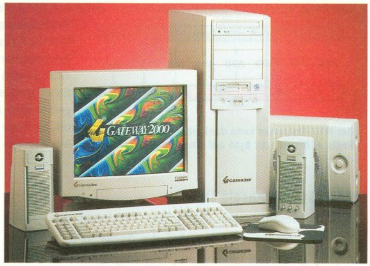
Prozessor	PCPBench	SVGA-Bench	Descent 2	Duke 3D	Hellbender
Intel Pentium/133	15.5	31.1	23.0	23.0	30.6
AMD K5/133	13.6	29.6	26.0	21.0	18.8
Intel Pentium/150	17.0	32.3	24.1	24.0	31.0

Hardware

würden die Einsteckkarten, welche die angesprochenen Funktionen bisher zur Verfügung stellen, überflüssig – die Rechnersysteme an sich würden billiger. Intels langfristiger Wunsch ist es, den PC preislich mit einer Spielekonsole konkurrieren zu lassen. Damit die versprochene Leistung ausgeschöpft wird, ist allerdings spezielle Software nötig. Alte Programme ohne entsprechende MMX-Befehle werden durch den optimierten Cache lediglich um die genannten Werte beschleunigt. Bisher ist nur sehr wenig Software auf dem Markt, die den erweiterten Funktionsumfang ausnutzen. Im schnöden ernsthaften Anwendungsbereich zeigt sich der Grafikern wohlbekannte »Adobe Photoshop« als Vorreiter. Die mit diesem Programm meßbaren Leistungsdaten liefern allerdings nicht ansatzweise ein Indiz der Spieletauglichkeit von MMX. Das einzige uns bereits zur Verfügung stehende Spiel ist »POD« von UBI Soft. Was uns dabei auffiel, können Sie im Kasten »POD: Das erste Spiel für MMX« nachlesen.

Upgrade oder neues Komplett-System?

Wer sich nun für den MMX-Prozessor interessiert und diesen seinem PC unbedingt einverleiben will, steht vor einem kleinen Problem: Der Chip ist nicht hundertprozentig anschlußkompatibel zum bisherigen Prozessor. Das Motherboard muß auf jeden Fall für den neuen Chip geeignet sein; im Fachjargon wird dieser übrigens auch »P55C« genannt. Auf neueren Motherboards von Markenherstellern wurde meistens vorgesorgt und die neue Anschlußbelegung berücksichtigt. Allerdings müssen auf dem Board ein paar Jumper umgesteckt werden. Vor dem Einbau des neuen Herzstücks sollten Sie sich daher absolut sicher sein und lieber dreimal im Motherboard-Handbuch nachlesen. Sonst erleidet der arme Neuankömmling den vorzeitigen, aber dafür schnellen Hitzetod. Im Zweifel eine Fachkraft betrauen.



Das Gateway-2000 MMX-System: die neue Technologie in einem insgesamt sehr gelungenen Paket.

Wir haben uns ein MMX-Komplettsystem neuesten Datums von Gateway 2000 angesehen, das für Spieler und Multimedia-Fans gleichermaßen geeignet ist. Auf einer Hauptplatine nach dem aktuellen ATX-Standard (durch den unter anderem der CPU-Lüfter entfällt) sind bereits alle wichtigen Komponenten vorhanden. Die 3D-Grafik übernimmt eine »3D Rage II« von ATI, sämtliche akustische Untermalung entspringt einer »Sound Creative Vibra 16C« (kompatibel zum »Soundblaster 16«). 16 MByte SDRAM bilden den Hauptspeicher, 256 KByte Sync-Cache und natürlich die MMX-CPU belegen weitere Plätze. Das 12fach-CD-ROM-Laufwerk »FX 120T« von Mitsumi und die 2,5 Gigabyte große Festplatte »AC32500« von Western Digital runden die Ausstattung ab. Lediglich bei der integrierten ATI-Grafikkarte hätten wir uns eine etwas glücklichere Wahl gewünscht. Denn ATI-Chips sind im DOS-Bereich, der für Spiele nachwievor sehr wichtig ist, nicht die schnellsten Kandidaten.

Die gesamte Installation von Hellbender für unsere Tests ging mit diesem System (inklusive des Windows-Neustarts) in weniger als zwei Minuten über die Bühne. Alle anderen Daten kön-

GATEWAY 2000 MMX SYSTEM »GATEWAY P166MMX«

Prozessor	PCPBench	SVGA-Bench	Descent 2	Duke 3D	Hellbender
MMX-Pentium/166	22,0	37,0	28,0	29,0	48,0

SO HABEN WIR GETESTET



Beim Aufmarsch der Prozessoren kamen die gleichen Programme zum Einsatz wie schon in Ausgabe 12/96. Natürlich war auch der PCPBench mit von der Partie.

Zwei Meßgrundlagen standen uns zur Verfügung: Ein komplettes MMX-System, der »Internet PC P166 MMX« von Gateway 2000 und ein nacktes Motherboard »Gigabyte GA-586 HX« mit dem Intel-Chipsatz »i430HX« (wird auch »Triton 2« genannt) sowie den entsprechenden Chips. Um mit unseren Tests in Ausgabe 12/96 vergleichbar zu bleiben, war das Motherboard wieder mit 256 KByte Cache-RAM und 16 MByte 60ns-DRAM Hauptspeicher bestückt. Für die Grafik zeichnete eine Karte mit einem »Trio-64+«-Chip von S3 und 4 MByte EDO-RAM verantwortlich. Die DirektX-Treiber wurden von der Hellbender-Spiele-CD installiert. Die Festplatte ist hier uninteressant; sie beeinflußt die Meßergebnisse nicht.

Als reine Testprogramme haben wir natürlich den PC-Player-Benchmark in der Version 1.04 von der PC-Player-Plus-CD genommen (zu finden in \PROGRAMM\PCPBENCH), darüber hinaus den bewährten SVGABENCH (in \PROGRAMM\CBENCH). Als weiteres Leistungsmaß für Spiele diente uns die Framerate unter Descent 2 (FRAMETIME direkt am Start des ersten Levels eingeben), Duke-Still (siehe PC Player 4/96, Seite 173), und die eingebaute DirektX-Demo von Hellbender (Taste »Y« im Intro-Bildschirm drücken). Bei allen Bildschirmdarstellungen wurde jeweils die maximal mögliche Detailstufe eingestellt, um viel Rechenpower herauszukitzeln.

nen sich ebenfalls sehen lassen (siehe Tabelle »Gateway 2000 MMX-System«). Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß das BIOS des Rechners von uns nicht per Hand optimiert wurde. Wer sich den Einbau eines Prozessors oder gar eines neuen Motherboards nicht zutraut, dem sei dieses für rund 3800 Mark erhältliche Komplettsystem wärmstens ans Herz gelegt.

Die Qual der Wahl

Wer als Spieler mit dicker Brieftasche kurz vor einer Neuanschaffung eines PCs steht, kommt nicht mehr um MMX herum. Allein die Verbesserung des Cache im neuen Chip bringt einen (wenn auch geringen) Leistungszuwachs gegenüber der normalen Pentium-CPU. Bei DirectX-Spielen macht sich dieser noch etwas stärker bemerkbar. Darüber hinaus werden in Zukunft wohl viele Spiele nur mit MMX laufen, da die zusätzlichen Features neue Designmöglichkeiten eröffnen. Der Prozessor ist also auf jeden Fall zukunftssicher. Wer das Herumgefummel mit dem vielbeinigen Chipgehäuse des MMX-Prozessors scheut oder sich den Einbau eines MMX-tauglichen Motherboards nicht zutraut (das ist auch beileibe nicht einfach), der sollte sich ein Komplettsystem zulegen. Das funktioniert auf jeden Fall, und falls doch mal etwas nicht geht, stehen Ihnen vor allem mindestens sechs Monate Garantie zu.

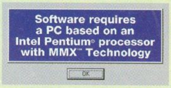
Sollten Sie sich gerade erst einen Rechner der 166-MHz-Klasse gekauft haben oder nicht viel Geld ausgeben wollen, können Sie den Neukauf ruhig noch zurückstellen – zumindest bis Ihnen der Preisunterschied gerechtfertigt erscheint.

Wenn Sie aus Kostengründen am unteren Ende der Leistungsskala für PC-Spiele beginnen wollen, müssen Sie auf die neuen Chips erst einmal verzichten. Glücklicherweise gibt es einige preiswerte Alternativen (siehe Kasten »Einsteigerklasse«) zur Oberliga der Prozessoren. Bis sich genügend Software eingefunden hat, die speziell auf die neuen Möglichkeiten zugeschnitten ist, finden Sie hier den Motor eines schnellen und für nahezu alle Spiele geeigneten Systems. **(Reinhold Uebbing/hf)**

POD: DAS ERSTE SPIEL FÜR MMX

Schon vor der offiziellen Markteinführung der neuen Chips arbeiteten zahlreiche Spielefirmen hinter den Kulissen an eigens für diese CPU entwickelten Spielen. Der schnellste Vorreiter ist dabei Ubi Soft, die mit der MMX-Version des futuristischen Rennspiels POD für Furore sorgen wollen. Diese Variante wird nicht im Handel erhältlich sein, sondern in einer noch unbekannten Weise zusammen mit Intels Chips ausgeliefert. In rasanter Fahrt geht es im Spiel über verschiedene Strecken, die mit Unmengen von Texturen und Auflösungen ab 640 mal 480 Bildpunkten dargestellt werden.

Die Sache hat nur einen Schönheitsfehler: Das MMX-POD läuft nicht auf regulären Pentiums. Deswegen können wir nicht abklopfen, wie groß der Geschwindigkeitszuwachs zwischen den Versionen tatsächlich ist. In der Praxis müssen Sie beim zukünftigen Spielekauf, wie schon seinerzeit bei den 3D-Grafikkarten, besonderes Augenmerk auf die von Ihnen erworbene Version legen. Mit etwas Glück liegen vielleicht gleich beide Varianten in einer Schachtel.



Nichts geht mehr – ohne MMX-Chip gibt es kein POD, sondern nur diese Meldung.

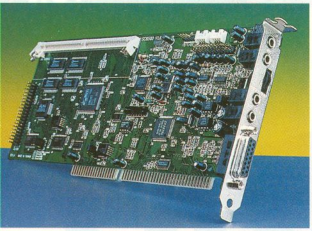


Saus und Braus – dieses Standbild tut dem rasanten Geschehen von POD Unrecht.





NEUE VERSION
Bundesliga manager 97
FUN EDITION
Mit im Spiel: kicker sportmagazin news
Bundesliga manager 97
VOM DFB EMPFOHLEN.
RTL SPIELEDITION
SOFTWARE 2000
SOFTWARE 2000
Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de



Test: Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio PnP

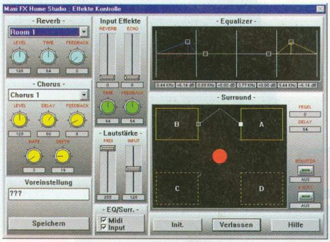
ALLESKÖNNER

Von Guillemot gibt es jetzt eine Hammer-Soundkarte, die vier Lautsprecherboxen gleichzeitig mit Sound und Surround-Informationen versorgt. Außerdem hat sie einen 64stimmigen Synthesizer und kann gleichzeitig bis zu acht Samples von Festplatte abspielen.

Hardware

Fangen wir den Test der »Maxi Sound 64 Home Studio PnP« zunächst mit der Aufzählung ihrer geballten Hardwarepower an. So mancher Mitbewerber dürfte da vor Neid erblassen: 64stimmiger Synthesizer mit GS-kompatiblen MIDI-Kommandos, zweiter MPU-Port für ein weiteres Wavetable-Board oder externen Synthesizer, acht digitale Sound-Kanäle, die gleichzeitig wiedergegeben werden können, universeller DSP für Surround, Hall und Chorus, vier Lautsprecherausgänge, kompatibel zum Windows-Sound-System mit 48 kHz, 16 Bit und Stereo im Full-Duplex-Betrieb und zu guter Letzt die gute alte Soundblaster-Pro- und Adlib-Unterstützung (OPL-3). Was hier im ersten Moment fehlt, ist die Kompatibilität zum Soundblaster 16. Allerdings kennen so gut wie alle neuen Spiele auch das Windows-Sound-System, so daß dem ungetrübten 16-Bit-Genuß eigentlich nichts im Wege stehen dürfte.

Die Karte besitzt außerdem einen Verstärker, der sich zwecks Rauschverminderung mit einem Jumper abschalten läßt. Dazu kommt ein IDE-Anschluß für CD-ROM-Laufwerke, ebenfalls per Jumper abstellbar, und Audioanschlüsse für die gängigsten CD-ROM-Laufwerke. Außerdem prangt auf der Karte ein dicker PS/2-RAM-Sockel, mit dem Sie die Karte später einmal um Sample-Speicher erweitern können. Auf der Metallblende sind vier 3,5mm-Stereo-Klinkenbuchsen für die Lautsprecher, die Surround-Lautsprecher, den Line-Eingang sowie ein Mikrofon montiert. Weiterhin gibt es einen Lautstärkeregler und den kombinierten MIDI/ Joystickanschluß. Praktischerweise liegen in der Verpackung gleich ein MIDI/ Joystick-kabel und ein Klinke-auf-Cinch-Kabel.



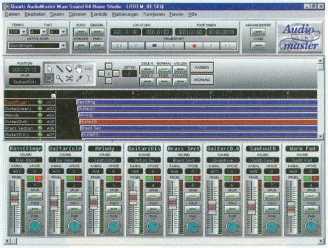
Mit der »Effekt Kontrolle« steuern Sie die Surround-Klanginformationen, programmieren Hall und Chorus und regeln den Klang mit einem vierbandigen Equalizer.

Installation vor Faszination

Vor dem Einbau der Karte sollten Sie sicherstellen, daß Ihr PC mindestens zwei Interrupts frei hat. Die werden für die Wave-Wiedergabe und das MPU-Interface benötigt. Außerdem sind Sie gut beraten, den Lautstärkeregler ungefähr auf Mittelstellung zu drehen, da jeder halbwegs taugliche Verstärker sonst sofort in den roten Bereich getrieben wird. Sofern Sie mit der achtstimmigen Wiedergabe von Samples liebäugeln, ist auch eine vorsorgliche Aufrüstung der Karte um mindestens 4 MByte eine gute Idee. Ohne dieses Zusatz-RAM bleibt die digitale Sample-Vielfalt auf vier Stimmen begrenzt. Wenn Ihr PC dann auch noch Plug-and-play tauglich ist, steht dem Einbau nichts mehr im Wege. Nach dem Festschrauben der Karte erkennt Windows 95 die neue Hardware und verlangt für fünf neue Komponenten die entsprechenden Treiber. Passende Treiber stehen übrigens nicht nur für das neue Windows 95, sondern löblicherweise auch für die Benutzung unter Windows 3.1 zur Verfügung.

Surround-Klang bei jedem Spiel

Der Clou der Karte ist eindeutig ihre Surround-Fähigkeit, die mit jedem x-beliebigen Spiel funktioniert. Wenn Sie vier Lautsprecher anschließen und diese um sich herum postieren, können Sie die General-MIDI-Musik leise und mit Halleffekten versehen auf die vorderen Lautsprecher verteilen. Die Geräuscheffekte lassen sich gleichzeitig mit Surround-Informationen anreichern. Obwohl es sich bei dem Rundum-Effekt um eine künstlich hinzugefügte Klanginformation handelt, ist die Wirkung unglaublich: Sie haben das Gefühl, mitten im Geschehen zu sitzen. Wer mit dieser Anordnung einmal 3D-Spiele wie »Descent« oder »Privateer 2« erlebt, möchte in Zukunft kaum noch zum schnöden 16-Bit-Sound zurückkehren. Guillemot erwartet, daß in Zukunft Spiele entwickelt werden, die alle vier Lautsprecher direkt nutzen. Dadurch könnten Sie dann tatsächlich Geräusche nicht nur von links und rechts, sondern auch von vorne und hinten wahrnehmen. Den Anfang macht UBI Soft mit



Musiker aufgehorcht: Mit dem »Quartz Audio Master« mischen Sie MIDI-Klänge und Audiodateien.

dem Jump-and-run-Spiel »Rayman«; übrigens ist UBI Soft ein Tochterunternehmen von Guillemot.
Gesteuert werden die Effekte mit dem Programm »Effekt Kontrolle«, das bei der Softwareinstallation mit auf die Festplatte wandert. Hiermit beeinflussen Sie nicht nur die Raumverteilung der Klänge, sondern programmieren auch die Effekte wie Hall und Chorus und können den Sound mit einem vierkanaligen Equalizer auf Ihre Bedürfnisse hin trimmen. In den Genuß der Einstellungen kommen nicht nur die von der Maxi Sound 64 erklingenden Synthesizer- und Digitalklänge, sondern alles was der Windows-Mixer so hergibt: Line-in, Mikrofon und CD-Sound lassen sich ebenfalls durch die Effektsektion der Karte schleusen. Die Lieblingseinstellungen können Sie speichern und dann per Mausklick wieder abrufen. Außerdem stehen die Effekte mit einem kleinen Programm auch für MS-DOS-Spiele zur Verfügung.
Die Effektmischerei hat auch eine Schattenseite. Die Klänge des Synthesizers und der achtstimmigen Wave-Wiedergabe scheren sich überhaupt nicht um die Standard-Windows-Lautstärkeregelung. Egal, welchen Hebel man dort bewegt, die Geräusche bleiben immer gleich laut. Die Lautstärke läßt sich ausschließlich über das Effektkontrollprogramm einstellen. Mit diversen Multimediaprogrammen dürfte es deshalb Probleme geben. Allerdings ließe sich das mit Hilfe eines neuen Treibers für die Lautstärkeregelung unter Windows 95 in den Griff bekommen.

Musikers Liebling

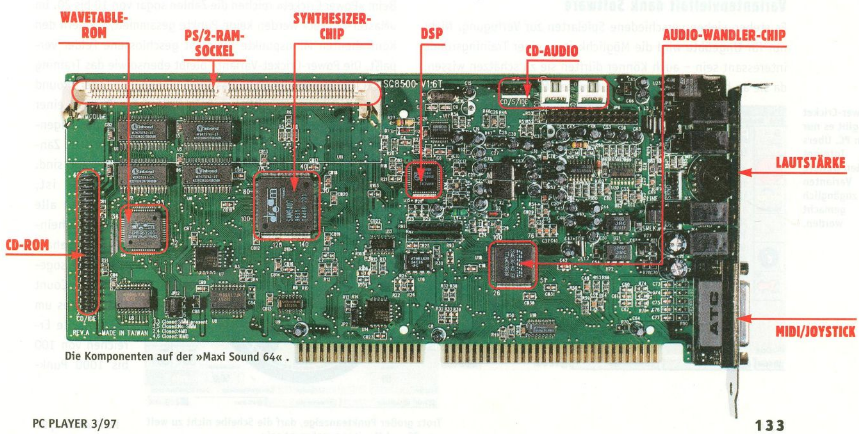
Klar, daß eine so universelle Soundkarte auch Gefallen bei den Musikern findet. Aus diesem Grund hat Guillemot gleich ein Sequenzer-Programm beigelegt, das die Hardwarefähigkeiten der Karte nutzt. Das gute Stück heißt »Quartz Audio Master« und muß separat von einer der beiliegenden Disketten installiert werden. Dieses Programm spielt gleichzeitig MIDI-Noten und Wave-Dateien ab. So könnten Sie zum Beispiel das Schlagzeug und den Baßpart per MIDI wiedergeben, während Sie auf einer Audiospur dazu eine Gitarre aufnehmen. In einem zweiten Aufnahmevorgang fügen Sie dann einen Gesangspart ein. Die fertige Komposition mit allen MIDI- und Audioteilen wird dann von der Karte gemeinsam wiedergegeben. Mit dem Programm haben Sie außerdem die Kontrolle über den GS-Synthesizer der Karte.
Sound-Puristen werden an den leisen Nebengeräuschen der Karte Anstoß nehmen. Allerdings sei das der Maxi Sound 64 mit Blick auf den Preis und der anvisierten Zielgruppe verziehen. Theoretisch können in das RAM auch Sample-Eigenkreationen gepackt werden, die dann der Synthesizer-Chip weiter verwurstelt. Leider steht diese hochinteressante Option der Karte mangels mitgelieferter Software noch in den Sternen. Eine kleine, aber feine Eigenschaft haben wir ebenfalls vermißt: Die Karte kann die selbst produzierten Synthesizer-Klänge nicht sofort wieder als WAV-Datei aufnehmen. Dazu bedarf es eines kleinen Kabels vom Lautsprecherausgang zum Line-Eingang der Karte.
An Software wird außerdem das Audio-Rack »Sound Impression« von Midisoft, »Cakewalk Express« sowie ein »Internet Phone« mitgeliefert. Das Ganze geht für rund 400 Mark über den Ladentisch.
Wer bereits eine 16-Bit-Soundkarte besitzt, muß diese wegen der Maxi Sound 64 Home Studio PnP nicht zwingend zum alten Eisen legen. Wer aber sein Heimsystem mit einem klangvollen Surround-System aufrüsten will oder hobbymäßig der Komposition frönt, für den ist die Maxi Sound 64 ein brandheißer Tip.

(hf)

MAXI SOUND 64

PLUS
- zusätzlicher Surround-Ausgang
- acht Digitalkanäle
- 64stimmiger Synthesizer
- unabhängiges MIDI-Interface für Wavetable oder externen Synthesizer
- externe Audioquellen können mit Effekten belegt werden
- freie Programmierung der Effekte
- Full-Duplex-Betrieb

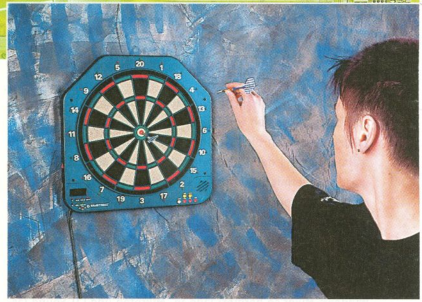
MINUS
- kein Aufnehmen der internen Klangerzeugung
- keine Standard-Windows-Lautstärkeregelung für interne Klangerzeugung



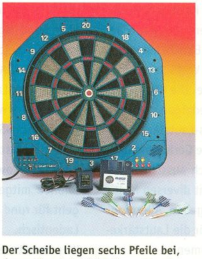
Die Komponenten auf der »Maxi Sound 64«.

Test: PC Dart

DARTE NUR EIN WEILCHEN!



Software für eine gepflegte Partie Billard oder Hardware für wirklichkeitsnahes Flippern gibt es für Computer bereits seit längerem. Mit Hilfe von »PC Dart« können Sie nun auch Ihr Dart-Turnier computergesteuert zu Hause austragen.

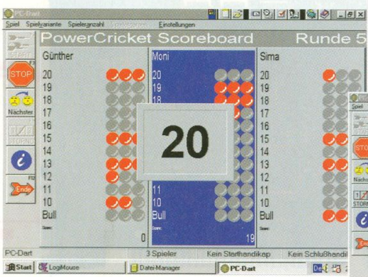


Der Scheibe liegen sechs Pfeile bei, deren Flys sich leicht lösen. Man kann auch eigene Dartsets verwenden.

Das Spiel mit den Pfeilen erfreut sich hierzulande steigender Beliebtheit. In vielen Irish Pubs wird dabei noch in seiner ursprünglichen Form als »Steel-Dart« mit stählernen Pfeilspitzen auf Presspappescheiben geworfen, während das elektronische Softdart in den Spielhallen nur mit Plastikspitzen und natürlich gegen klingende Münze funktioniert. »PC-Dart« will Ihnen helfen, sich Geld und Weg zu sparen, und durch Nutzung Ihres Computers als Punktezähler sogar zusätzliche Spielvarianten eröffnen. Das Dartboard wird mit den beiliegenden Schrauben an der Wand befestigt. Nun verbinden Sie noch das fest installierte Kabel mit dem zweiten seriellen Port Ihres PCs und versorgen das Brett über das mitgelieferte Netzteil mit Strom. Nach Installation der dazugehörigen Software können Sie sich auf Punktejagd begeben.

Variantenvielfalt dank Software

Es stehen sieben verschiedene Spielarten zur Verfügung. Nicht nur für Ungeübte wird die Möglichkeit zu einer Trainingsrunde interessant sein – auch Könner dürften sie zu schätzen wissen, da sie an herkömmlichen Dartautomaten fehlt. Ein Zufallsgenerator wählt dabei das zu treffende Feld aus. Dieses blinkt auf dem Bildschirm und wird in einem Vorgabefenster angezeigt. Bei beliebiger Spieldauer ist Trainingssieger, wer die meisten Zähler hat. Bis zu zwölf Spieler können mitmachen, genauso viele dürfen auch in den anderen Disziplinen an den Start. Die am weitesten verbreitete Variante im Dart ist »301«. Hierbei startet jeder Teilnehmer mit 301 Punkten und versucht, schnellstmöglich genau auf Null zu kommen. Zur Erschwernis können optional Handicaps wie Double- oder Triple-In/Out eingestellt werden. Dieselben Regeln gelten in den auf 501 bis 1001 Punkte erweiterten Durchgängen. Nach völlig anderen Richtlinien geht es bei »Cricket« zu: Nur die Zahlen von 15 bis 20 sowie das sogenannte »Bull« in der Mitte sind relevant. Diese sollen, wie es im Jargon heißt, »geschlossen« werden. Das bedeutet, daß ihr Wert mindestens dreimal getroffen werden muß, egal ob durch mehrmalige Treffer des Einfach- oder Doppelwertes oder einmaligen Treffer des Dreifachfeldes. Sobald eine Zahl komplett ist, kann mit ihr solange gepunktet werden, bis auch die Konkurrenten sie »zu« haben. Sieger ist, wer die Werte ab 15 geschlossen und die höchste Punktzahl erreicht hat. Beim »Power Cricket« reichen die Zahlen sogar von 10 bis 20. Im »Master-Cricket« werden keine Punkte gesammelt, sondern den Kontrahenten Minuspunkte für nicht geschlossene Felder verpaßt. Die Power-Cricket-Variante bleibt ebenso wie das Training den PC-Dartern vorbehalten. Das Spiel »Shang Hai« (oder »Round the Clock«) hingegen gilt auch beim Automaten-Dart als einer der schwierigsten Wettbewerbe. Hierbei soll man in aufsteigender Reihenfolge alle Werte von 1 bis 20 treffen, also auch Zahlen, die in den herkömmlichen Disziplinen nie gefragt sind. Gewinner ist, wer zuerst alle Felder nacheinander abgehakt hat. Beim sogenannten »Count Up« geht es um das schnelle Erreichen von 100 bis 1000 Punk-

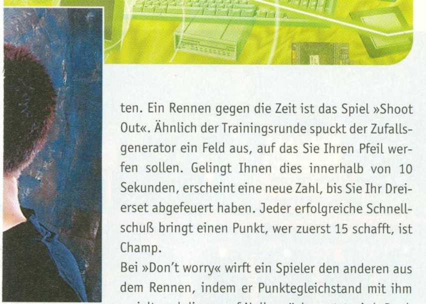


Power-Cricket gibt es nur am PC. Übers Internet sollen weitere Varianten zugänglich gemacht werden.



Trotz großer Punkteanzeige, darf die Scheibe nicht zu weit von PC und Monitor angebracht sein.

Hardware



ten. Ein Rennen gegen die Zeit ist das Spiel »Shoot Out«. Ähnlich der Trainingsrunde spuckt der Zufallsgenerator ein Feld aus, auf das Sie Ihren Pfeil werfen sollen. Gelingt Ihnen dies innerhalb von 10 Sekunden, erscheint eine neue Zahl, bis Sie Ihr Dreierset abgefeuert haben. Jeder erfolgreiche Schnellschuß bringt einen Punkt, wer zuerst 15 schafft, ist Champ.

Bei »Don't worry« wirft ein Spieler den anderen aus dem Rennen, indem er Punktegleichstand mit ihm erzielt und dieser auf Null zurückgesetzt wird. Dank einer einzelnen, integrierten LED-Anzeige ist das Board auch ohne PC nutzbar. Dabei können jedoch nur zwei Spieler in drei Dartvarianten (301 bis 901, Shoot Out, Count Up) ihre Kräfte messen.

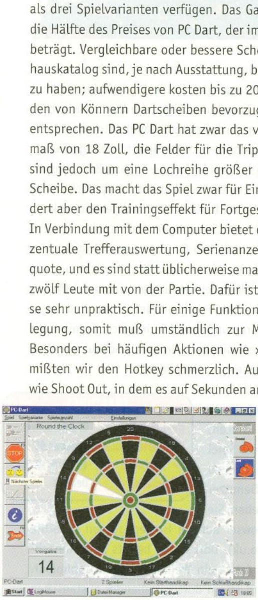


Heimvorteil für PC-Dart?

Die Anschaffung dieser Hardware ist unserer Meinung nach wenig sinnvoll. Nicht nur im Solobetrieb ohne PC ist das Brett zweifellos der Konkurrenz unterlegen. Mittlerweile werden schon Heimdartscheiben angeboten, die meist über Ergebnisanzeigen für vier Spieler gleichzeitig und allesamt mehr als drei Spielvarianten verfügen. Das Ganze übrigens für knapp die Hälfte des Preises von PC Dart, der immerhin stolze 398 Mark beträgt. Vergleichbare oder bessere Scheiben aus dem Versandhauskatalog sind, je nach Ausstattung, bereits für circa 100 Mark zu haben; aufwendigere kosten bis zu 200 Mark. Außerdem werden von Könnern Dartscheiben bevorzugt, die dem Turniermaß entsprechen. Das PC Dart hat zwar das vorgeschriebene Außenmaß von 18 Zoll, die Felder für die Triple- oder Double-Punkte sind jedoch um eine Lochreihe größer als bei einer offiziellen Scheibe. Das macht das Spiel zwar für Einsteiger einfacher, mindert aber den Trainingseffekt für Fortgeschrittene.

In Verbindung mit dem Computer bietet das Brett immerhin prozentuale Trefferauswertung, Serienanzeige und Durchschnittsquote, und es sind statt üblicherweise maximal vier bis acht sogar zwölf Leute mit von der Partie. Dafür ist die Bedienung teilweise sehr unpraktisch. Für einige Funktionen fehlt eine Tastenbelegung, somit muß umständlich zur Maus gegriffen werden. Besonders bei häufigen Aktionen wie »nächster Spieler« vermißten wir den Hotkey schmerzlich. Außerdem artet ein Spiel wie Shoot Out, in dem es auf Sekunden ankommt, in puren Streß aus. So bleiben als Anreiz die Spielvarianten, die im herkömmlichen Dart nicht auftauchen, aber die dürften gewitzte Darter auch an Stand-alone-Geräten erfinden und bewerkstelligen können.

(ms)

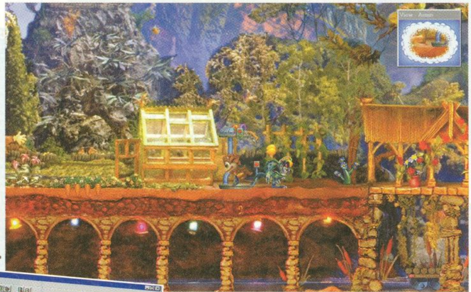


Bei Shang Hai blinkt das zu treffende Feld.



Virtuelle Viechereien



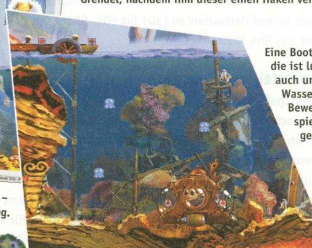


Armin befindet sich gerade auf der Flucht vor einem Grendel, nachdem ihm dieser einen Haken verpaßt hat.

Künstliche Intelligenz ist immer wieder Anlaß zu interessanten Diskussionen. Noch kontroverser ist die Steigerungsform: virtuelles Leben.



Die Neugier der kleinen Norns ist fast nicht zu zügeln – Anna interessiert sich gerade sehr für die Liftsteuerung.



Eine Bootsfahrt, die ist lustig – auch unter Wasser ist Bewegungsspielraum gegeben.

Für die einen ist es Humbug, für die anderen der interessanteste Zeitvertreib der Welt: »Creatures«. Aus kleinen, bunten Eiern schlüpfen ebenso kleine (und bunte) Tierchen, »Norns« genannt. Diese bestehen hinter den Kulissen laut Hersteller aus programmierten, biochemischen Vorgängen, Genen und Neuronen und stellen damit angeblich eine komplette Simulation echten Lebens dar: Die Norns benötigen zum Überleben Nahrung, sind lernfähig und pflanzen sich fort. Mit etwas Anstrengung können sie sogar die Grundbegriffe normaler Sprache erlernen, ein hierfür in die Welt »Albia« eingebauter Sprachcomputer bringt den kleinen Tierchen wichtige Elemente wie »Ja«, »Nein«, »Holen« et cetera bei.



Die Norns sind jedoch nicht allein in ihrer Welt, die »Grendels« stellen eine ständige Bedrohung für ihre Gesundheit dar. In



bestimmten Zeitabständen wachsen sie an einer festgelegten Stelle der digitalen Welt auf und beginnen, auf ihren Forschungszügen die Norns zu verprügeln und mit Krankheiten zu infizieren. Damit intensiv für die Kleinen gesorgt werden kann, stehen dem Benutzer einige Baukästen zur Verfügung. Mit deren Hilfe kann er von außen eingreifen, um beispielsweise Hustenmedikamente, Aufputsch- oder Schlafmittel zu verabreichen, die Gesundheit allgemein zu kontrollieren oder eine eventuelle Schwangerschaft zu überwachen. Ein klar definiertes Ziel existiert in Creatures an sich nicht, Sie sollen einfach so viele Generationen von Norns »züchten«, wie Sie können. Bei der virtuellen Vermehrung werden vereinfachte genetische Prinzipien beachtet – mit einigen Tricks sind sogar Kreuzungen zwischen Norns und Grendels möglich. Somit stellt das Programm Ihnen eine Miniatur-Evolution im Schaukasten zur Verfügung, die zum Experimentieren einlädt.

Wenn die vielen, in Albia bereits vorhandenen Gegenstände keine Herausforderung mehr bieten, können neue Objekte in das Spiel importiert werden. Um diese zu erhalten oder andere Benutzer um Rat zu fragen, begeben Sie sich mit einem Web-Browser auf die Homepage von Cyberlife (http://www.cyberlife.co.uk). Dort waren bereits zu Weihnachten passende Elemente (etwa ein Weihnachtsbaum) abholbar. Ebenso können sich Norn-Eltern dort miteinander austauschen und ihre Zöglinge anderen Benutzern »in Pflege geben«. **(af)**

ALEX FOLKERS ★★★★

Mit gemischten Gefühlen sitze ich vor dem Rechner und beobachte meinen digitalen Nachwuchs. Einerseits ist Creatures ein unglaublicher Zeitfresser, der nur wenig mehr Interaktion und Feedback bringt als das alte »Little Computer People Project« auf dem C64. Auf der anderen Seite steht die Simulation des Lebens selbst, komplett mit hormonellen Schwankungen, Pseudointelligenz und Virusinfektionen. Die Entscheidung, auf welche Seite ich mich schlagen soll, fällt schwer. Als Redakteur habe ich nicht die Zeit, mich nebenbei auch noch mit der Aufzucht digitaler Haustierchen zu beschäftigen. Der Freak in mir freut sich jedoch, daß dieser (Grenz-)Bereich der Informatik endlich auch mit dem eigenen PC erforscht werden kann. Bisher waren »echte« Lebens-Simulationen ja Großrechnern vorbehalten.

Nun ja, Wunder sollte man von seinen PC-basierten Kreaturen nicht erwarten – die Ressourcen sind einfach noch zu begrenzt, um ansatzweise Intelligenz zu simulieren. Kinder haben sicher einige Zeit Spaß an der bunten, mitunter wirklich niedlichen Grafik, Erwachsene mit Familienambitionen sollten das Elterndasein nicht hier üben. Alle an Grenzthemen der Computertechnik interessierten Spielernaturen kommen um Creatures aber nur schwerlich herum.

CREATURES

▶ Hersteller:	GT Interactive
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Hardware:	❶❷③④⑤
▶ Sprache:	Deutsch

069 - 332 353

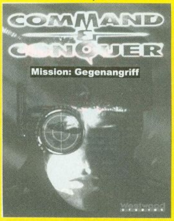
Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#

Software the orginal Company

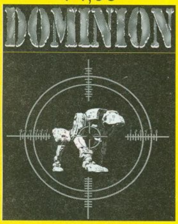
Titel	Version	Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
4-2-2 Fußball	DV	59,90
Absolut Pinball	DA	54,90
Afterlife	DV	59,90
AH64D Longbow	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea	DV	39,90
Alien Incident	DV	44,90
Alien Trilogy	DV	69,90
Anvil of Dawn	DV	74,90
American Dream	DV	34,90
Animal*	DV	79,90
ATF Gold*	DV	79,90
Azraels Tear	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90
Bedlam	DA	64,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Birthright*	DV	79,90
Blam Machinenhead	DV	69,90
Blast Chamber	DV	69,90
Bleifuss	DV	49,90
Blood & Magic AD&D	DV	79,90
Boong!	DV	49,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.2	DV	69,90
Bug!	DV	49,90
Cheesmaster 5000	DV	69,90
Civilization 2	DV	69,90
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90
Civil War General	DV	79,90
Iznogoud*	DV	69,90
König der Löwen	DA	54,90
Leisure Suit Larry7	DV	79,90
Lighthouse	DV	79,90
Links LS	DA	89,90
Links Pelikan Hill	EV	49,90
Lords of the Realm 2	DV	79,90
Magic the Gathering*	DV	79,90
MAD TV 2	DV	71,90
Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	49,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mechwarrior2:MERCENARIES	DV	79,90
Mega Race 2	DV	54,90
Monopoly	DV	54,90
Myst	DV	69,90
Nato Fighters (ATF-Data)*	DV	34,90
Nascar Racing 2	DA	74,90
NBA Live 97	DV	74,90
NBA Hangtime*	DV	74,90
Need for Speed Edt.	DV	79,90
Neverhood	DA	99,90
NHL Hockey 97	DV	69,90
NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
NFL Quarterback 97	DV	79,90
Nihilist	DV	64,90
NFL 97 - John Madden	DV	69,90
Orion Burger	DV	74,90
Outpost 2*	DV	89,90
Panzer Dragon	DV	74,90

Mission: Gegenangriff* 27,90



Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Dominion* 74,90



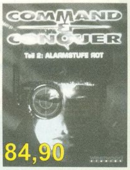
Das geniale Echtzeitspiel im Mech-Universum!



69,90

TOP'S

Titel	Preis
Akte Pandora	79,90
Baphomets Fluch	64,90
Bazooka Sue*	84,90
Bleifuß 2	59,90
Daggerfall	69,90
Discworld 2	79,90
Fifa Soccer 97	74,90
Flying Corps	81,90
Formel 1*	84,90
Interstate 76*	79,90



84,90



74,90

TOP'S

Titel	Preis
Jagged Allinace 2*	69,90
Jedi Knight*	79,90
KKND*	54,90
MDK*	74,90
Outlaw*	79,90
Privateer 2	79,90
Schleichfahrt	69,90
Schwarze Auge 3	34,90
Sega Rally	69,90
X-Wing vs. T-Figh.*	79,90



69,90

Titel	Version	Preis
Command & Conquer SVGA*	DV	89,90
Command&Conquer inkl. Data	DV	89,90
Com.&Conq.2 inkl. Level-CD	DV	99,90
Command&Conquer Data	DV	24,90
Conquest of the new World	DV	49,90
Creatures	DV	64,90
Crow. City of Angels*	DA	72,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm	DV	79,90
Dawn of Darkness*	DV	79,90
Deadly Tide	DA	79,90
Deadlock	DV	79,90
Demon Driver*	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain	DA	79,90
Destruction Derby 2	DV	69,90
Die Fugger 2	DV	54,90
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90
Down in the Dumps	DV	69,90
Earthsiege 2	DV	49,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90
Ecstatica 2*	DV	74,90
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	DV	81,90
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90
Eurofighter 2000 Super	DV	81,90
F1 Manager 96	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	DV	79,90
F1 Grand Prix 2 Perfekt	DV	29,90
F1 Grand Prix 2 Training	DV	29,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flightsimulator 6.0	DV	89,90
FS 6.0 Kanarische Inseln*	DV	64,90
Flottenmanöver	DV	74,90
FX Fighter Turbo	DV	64,90
Gabriel Knight 2	DV	67,90
Gene Wars	DV	69,90
Golden Gate Killer	DV	74,90
Grand Prix Manager 2	DV	81,90
G-Nome*	DV	69,90
Guts 'N' Garters	DV	84,90
Hardline	DV	59,90
Have a nice day	DV	62,90
Heroes of Might & Magic 2	EV	89,90
Hexagon Kartell	DV	67,90
Hind	DA	59,90
Holiday Island	DV	69,90
Hugo 4	DV	59,90
Hunter Hunted	DV	79,90
Iron & Blood	DA	74,90
Pete Sampras Tennis*	DV	79,90
Phantasmagoria 2	DA	79,90
Planer 2	DV	69,90
Planer 2 Mission	DV	23,90
Power Pack 4	DV	79,90
inkl.Fifa 96, Rally Champion Chip, Magic Carpet 2, 8 Puddon Pad		

Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Titel	Version	Preis
Power Chess*	DV	89,90
Projekt Paradise	DV	69,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Realms of the Haunting	DV	79,90
Risiko	DV	69,90
Rückkehr nach Krondor*	DV	79,90
Shattered Steel	DV	69,90
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter Mission Patrol	DV	24,90
Sim City CD Collection	DV	89,90
Simon the Sorcerer 1+2 Edt.	DV	49,90
Sonic CD	DV	54,90
Stadt der verlorenen Kinder*	DV	79,90
Star Controll 3	DA	79,90
Starcraft*	DV	79,90
Star General	DV	69,90
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Borg		i.Vorb.
Star Trek - Deep Space Nine	DA	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Steel Phanter 2	DV	79,90
Syndicate wars	DV	69,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Time Commando	DV	69,90
Timelapse	DV	79,90
Titanic	DV	i.Vorb.
Tomb Raider	DV	64,90
Toonstruck	DV	69,90
Tunnel B1	DV	79,90
Versaille 1685	DV	74,90
Virtua Cop	DA	74,90
Virtua Fighter	DV	69,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	DV	79,90
Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Warwind	DV	69,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wing Command. Krilrathi Saga*	DV	54,90
Wipe Out 2097*	DV	74,90
Wizardry Gold*	DV	74,90
Wizardry Nemesis*	DV	74,90
Worms inkl. Reinforcment	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Z	DV	69,90

Große Spiele für kleines Geld!

Titel	Version	Preis
11th Hour	DV	29,90
3D Lemmings	DV	19,90
Albion	DV	29,90
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90
Bioforge	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Colonization	DV	24,90
Crusader: No Remorse*	DV	29,90
Deadelus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90
Destruction Derby	DV	29,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90
Discworld	DV	29,90
Dungeonmaster 2	DV	29,90
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90
Games Gold		39,90
40 Top Spiele, 15 CD's		
Gearheads	DV	29,90
Grand Prix	DV	24,90
Grand Prix Manager	DV	29,90
Head to Head*	DV	29,90
Indy Car 2	DV	34,90
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	DV	24,90
Larry 6	DV	24,90
Lost Vikings*	DV	29,90
Little Big Adv.	DV	29,90
Magic Carpet 2*	DV	19,90
Master of Magic	DV	24,90
Mechwarrior 2*	DV	29,90
Might&Magic Triologie	DV	39,90
Outpost*	DV	24,90
PGA Euro Data Nippenburg*	DV	39,90
PGA Euro Data Oxfordshire*	DV	39,90
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	DV	29,90
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Red Baron 1	DV	24,90
Shanghai-Great Moments	DV	24,90
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	DV	19,90
Sim Ant*	DV	24,90
Sim Earth*	DV	24,90
Sim Farm*	DV	24,90
Space Quest 6*	DV	24,90
Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	DV	19,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Tilt	DV	24,90
Torins Passage*	DV	19,90
UFO	DV	24,90
Ultra Pinball 1*	DV	24,90
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90
Woodruf	DV	21,90
Worms*	DV	29,90
X-Com: Terror from the Deep	DV	27,90

MEGASTORE Mainz-Wiesbaden:

IN KÜRZE!

Adresse in Vorbereitung.

GAMESTORE Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

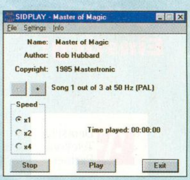
Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.

Das Surfbrett

Alte Computerspiele, kreative Werbeideen und einen Schneeflocken-Bildschirmschoner gibt es in dieser Ausgabe des Surfbretts zu entdecken.



Auf Daves Seiten zu Videospiel-Klassikern ...

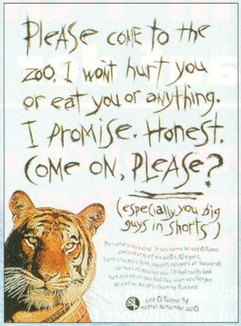


... finden Sie auch einen Emulator für den C64-Soundchip.

Dave's Video Game Classics

Unser Oldie-Schwerpunkt in der Ausgabe 12/96 stieß auf große Resonanz. Noch heute erhalten wir E-Mails von Lesern, die sich an die gute alte 8-Bit-Zeit erinnern. Nachschlag bekommen alle Fans von Emulatoren und alten PC-Spielen auf »Dave's Video Game Classics«-Seite. Hier erfahren Sie alles darüber, ob für Ihre Lieblingskonsole oder den -computer schon ein Emulator existiert. In einer ständigen Umfrage geht es darum, welches System Ihrer Meinung nach das beste gewesen ist oder welchen Spielhallenautomaten Sie am liebsten mit Ihren Markstücken gefüttert haben. Remakes bekannter Titel für den PC wie beispielsweise »Mario Bros.« oder »Star Wars« dürfen kostenlos heruntergeladen werden. Ziemlich schrill ist ein Emulator, mit dem Ataris alte Vektor-Spielautomaten à la »Asteroids« auf dem heimischen Rechner laufen. Selbst für den Virtua Gameboy aus unserem Schwerpunkt gibt es zwei legale Spiele: »Tic Tac Toe« und den 2600-Urahn »Yar's Revenge«. Ein regelmäßiger Besuch der Seiten lohnt sich, da sie immer auf dem neuesten Stand gehalten wird. Nur einen Mausklick entfernt ist »Dave's C64-Homepage« (www.csun.edu/~hbbuse08/c64.html), auf der zahlreiche Spiele wie »Space Taxi« oder »Lode Runner« für Commodores 8-Bitter lagern. Außerdem gibt es den genialen »Sidplay«, mit dem zahlreiche Spielmusiken über die PC-Soundkarte angehört werden können.

http://www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html

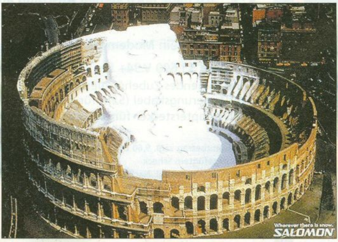


Ich fresse euch wirklich nicht, auch nicht die Männer mit den kurzen, khakifarbenen Shorts, verspricht der Tiger. (Clio Awards)

The Clio Awards

Oscars kennt jeder, die »Canne Rolle« ist nicht nur in Programmkinos ein Geheimtip. Der amerikanische »Werbe-Oscar« Clio ist in Europa noch nicht so bekannt, obwohl er schon seit 38 Jahren alljährlich verliehen wird. Die prämierten Werbespots, Anzeigen, Radiobeiträge und Verpackungen sprühen nur so vor Kreativität. Der nach einer der neun griechischen Musen benannte Preis wird ebenfalls für besonders ausgefallene Musikvideos, Computeranimationen und in zahlreichen anderen Kategorien vergeben. Einen Überblick über die Preisträger der letzten zwei Jahre finden Sie auf den Webseiten der Organisation. Anzeigen und Videos dürfen angeschaut, die Radiospots angehört werden. Dazu kommen Informationen über die Jury, Anmeldeformulare, Tips und Tricks für erfolgreiche Kampagnen und ausgewählte Artikel der Fachzeitschriften »Adweek« und »Brandweek«. Links zu den Werbeagenturen fehlen ebensowenig wie Querverbindungen zu Seiten wie dem »Project Cool« (www.projectcool.com), die auf eindrucksvolle Weise die Möglichkeiten der Informationsdarstellung per Internet demonstrieren. Möchten Sie viele Videos sehen, sollten Sie bei im Schnitt 2 bis 3 MByte großen QuickTime-Dateien eine schnelle Verbindung zum Internet haben.

http://www.clioawards.com/



Wenn Ihnen der Abfahrtslauf im Kollosseum nicht gefällt, probieren Sie doch Langlauf auf der chinesischen Mauer. (Clio Awards)



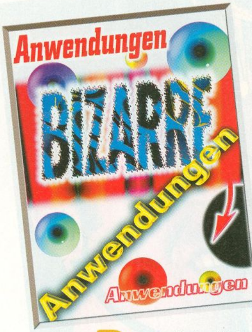
Schneeflöckchen, Weißröckchen ...

Wenn draußen nur Regen und maue Temperaturen herrschen, wünschen sich viele von uns klirrende Kälte und Schneestürme. Das heißt, sofern sie keine Autofahrer sind. Die schauen sich das weiße Treiben lieber auf dem Monitor an. Einen kompakten, aber charmanten Bildschirmschoner hält das Hahn-Meitner-Institut aus Berlin für diesen Fall bereit. Dabei purzeln abfotografierte Schneekristalle quer über den Windows-Desktop. Hintergedanke: Die unzähligen Variationen der Schneekristalle bilden sich, wenn Wasser zu Eis erstarrt. Der Übergang von der festen in die flüssige Phase ist nur eines der physikalischen Forschungsthemen am Institut. Allerdings gehört nach den Worten der Verantwortlichen »die Untersuchung von Schneeflocken nicht zu diesen Arbeiten.«

http://www.hmi.de/pr/winter

(ra)


Schädlingsfreies Obst leicht gemacht
Die „Crash Bandicoot Welle“ rollt!
„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“
New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“
Schlechte Zeiten für Obsthändler.
Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.
Apfel im Schlafrock
PlayStation
PAL
CRASH
BANDICOOT
NAUGHTY DOG
universal interactive studios
SONY
SONY
PlayStation
IT'S NOT A GAME.
PlayStation



STRANGE DAYS

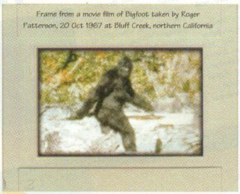


Hören Sie des Abends merkwürdige Geräusche aus Nachbars Garage? War die Sternschnuppe gestern nacht vielleicht doch keine? Dann halten Sie sich besser von »Weird« fern, denn hier geht nichts mit rechten Dingen zu.



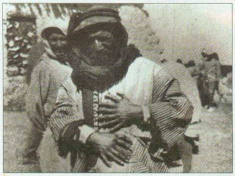
Der Steinfresser Francis Battalia war seit Kindesbeinen auf einer harten Diät – alle drei Wochen produzierte er dann ein Häufchen Sand.

Das englische Wort »Weird« bedeutet etwa so viel wie »unheimlich, sonderbar, verrückt«. Nun ist das Leben an sich schon verrückt genug. Immer, wenn Sie keinen Schirm mitführen, gießt es auf dem Heimweg wie aus Kübeln. Gerade dann, wenn Sie es besonders eilig haben, fährt Ihnen der Bus vor der Nase weg. Endlich im Büro fällt Ihnen ein, daß Sie die wichtige Diskette mit dem letzten Artikel der Ausgabe daheim vergessen haben. Verglichen mit den Ereignissen, die auf der CD-ROM Weird dokumentiert sind, handelt es sich bei solchen Alltäglichkeiten aber nur um Peanuts.

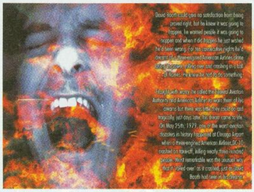


Leider unscharf – dieser Mann aus den Bergen soll ein nordamerikanischer Bigfoot sein.

Weird ist eine multimediale Ansammlung paranormaler und bizarrer Begebenheiten. Zwar sehen Sie nicht Bill Gates' Gesicht als Kornkreisfigur. Aber wußten Sie beispielsweise, daß es ein spanisches Dorf gab, in dem alle Einwohner sieben und mehr Finger hatten? Daß das Pferd von Nellie Lewis eines Morgens vom Hals an aufwärts skelettiert in seiner Box lag, dazu noch ohne die inneren Organe? Hätten Sie gedacht, daß sich renommierte Wissenschaftler ernsthaft mit dem Gedanken beschäftigen, daß der Mond künstlichen Ursprungs und im Innern entweder hohl sei oder von Aliens als Basis genutzt würde? Richtig, das alles kommt nicht nur Ihnen etwas merkwürdig vor. Darum versucht Weird, die Fälle durch Bild, Text und gelegentlich auch ein Video zu untermauern. Dubiose Wissenschaftler, die teilweise selbst einem Panoptikum entsprungen scheinen, berichten über so immergrüne Themen wie Reinkarnation, den Yeti oder außerirdische Besucher.



Fälschung oder Wirklichkeit? Hat dieser Dorfbewohner wirklich sieben Finger an jeder Hand?



Hallo, Akte X! Oft sind die Grafiken gruseliger als die eigentlichen Geschichten.

Dabei ist es schon merkwürdig, daß gerade bei den UFO-Sichtungen die meisten über dem Gebiet der Vereinigten Staaten notiert werden. Sicher auch keine große Kunst, Schwarzweißfotos mit einem Retuschierprogramm ein wenig zu verbessern – das macht der National Enquirer schließlich auch jede Woche. Gelegentlich kommt dann aber doch so etwas wie mildes Erstaunen vor. Die NASA hat beispielsweise bis zur 1991er Shuttle-Mission STS-48 dort oben aufgenommene Bilder live zur Erde gesendet. Nachdem auf den heimischen Fernsehern am nächtlichen Erdhorizont ein paar unerklärliche Lichter aufgetauchte sind, gibt es nur noch zeitversetzte Blicke aus dem All. Dazu kam eine extrem unstimmige Erklärung der NASA – ein gefundenes Fressen für alle diejenigen, die tief im Innern doch an die Existenz von UFOs glauben.

Mehr als 120 unglaubliche Fälle bekommen Sie hier präsentiert. Dazu erschallt ein beunruhigender Geräuschteppich, der durch das Roland-Sound-System aus zwei Boxen fast einen Rundumklang ertönen läßt. (ra)

WEIRD

HERSTELLER:
McGraw Hill

PREIS:
ca. 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1 & 95, SVGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Begrenzt. Wenn Sie von Aliens entführt werden, hilft die CD auch nicht mehr weiter.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Enorm; auch wenn Bigfoot nur ein Mensch im Affenkostüm sein sollte, sind die Bilder zum Schießen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Bei zu langer Benutzung kann es sich ein Poltergeist in Ihrem PC gemütlich machen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Denken Sie immer daran – mit einer wackeligen Hand gelingen die besten UFO-Fotos.

NETZ-NACHBRENNER

Um beim Websurfen höhere Geschwindigkeiten zu erreichen, muß nicht immer gleich eine Hardwarelösung her. Manchmal hilft auch die richtige Software.

Vielerorts ein Akronym für »weltweit warten« ist das WWW durch seine Trägheit oft mehr eine Quelle für höhere Gebühren als schnell erlangte Informationen. Wie kann die Übertragung der Daten nun beschleunigt werden? Der einfachste, aber gleichzeitig kostspieligste Ansatz ist die Anschaffung einer schnelleren Verbindung, beispielsweise über ISDN. Dies rechnet sich jedoch bei weitem nicht für alle Benutzer. Daher sind Softwarelösungen oft vorzuziehen.

Das Programm »Net.Jet« von der Firma Peak Technologies (http://www.peak-media.com) ist einer dieser kleinen Helfer. Er setzt auf den Netscape Navigator oder den Internet Explorer von Microsoft auf und fungiert als lokaler »Proxy-Server«. Ein derartiger Server überprüft, ob die vom Benutzer gewünschten Seiten bereits in seinem eigenen Cache vorliegen, bevor er eine Datenübertragung nach außen startet. Allein dadurch wird schon viel Bandbreite eingespart, da bereits geladene Grafiken nicht erneut übertragen werden müssen.



Hinter dieser minimalistischen Oberfläche verbirgt sich der komplette Funktionsumfang des Programms.

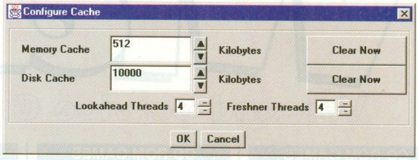
Damit jedoch nicht genug: Während Sie die gerade aufgebaute Webseite betrachten, lädt Net.Jet im Hintergrund weitere Daten, auf die in der aktuellen Seite verwiesen wird. Dabei werden mehrere Verbindungen gleichzeitig geöffnet. Sollten Sie dann die automatisch geladenen Inhalte aufrufen, werden diese direkt aus dem lokalen Cache entnommen – sekundenschnell und ohne weitere Ladezeiten. Außerdem werden die häufig von Ihnen besuchten Seiten automatisch aktualisiert, wenn Net.Jet die Arbeit aufnimmt.

Soweit wäre diese Shareware eigentlich die Erfindung, auf die viele Informationsjunkies nur gewartet haben – leider hat das gute Stück auch den einen oder anderen Haken. Bis eine noch nicht im Cache liegende Seite gezeigt wird, steigt die Wartezeit etwas. Es erscheint dem Benutzer, als würde das Programm die Ladezeit verlängern, statt sie zu verkürzen. Des weiteren nutzt Net.Jet noch keine Proxy-Server (siehe Kasten). Somit werden alle Seiten direkt aus dem Internet gezogen, ohne auf einen eventuell angebotenen Zwischenspeicher zu achten, wodurch dem Benutzer zusätzliche Kosten entstehen können. Viele Provider berechnen die Tarife direkt aus der Datenmenge zwischen externen Servern und dem Computer des Benutzers. Ganz nebenbei werden von Net.Jet weitere Seiten im Hintergrund geladen, die Sie vielleicht gar nicht lesen wollen.

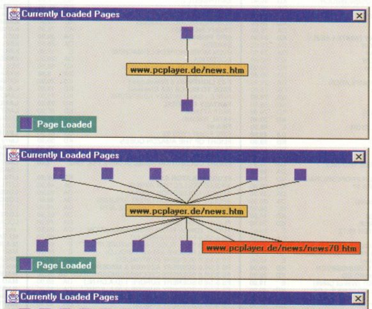
Die Testversion kann von den Webseiten des Herstellers per Download abgeholt werden. Sie funktioniert 30 Tage, erinnert aber bei jedem Start an die bald notwendige Registrierung. Über den enthaltenen »Kauf-Assistenten« können Sie das Programm mit einer Kreditkarte oder per Post mittels Scheck ordern. Per Modem oder Telefon wird eine Kreditkartenbestellung direkt online abgewickelt, wobei das nicht ganz sichere Internet umgangen werden kann. So oder so kostet Net.Jet nicht die Welt – mit circa 30 US-Dollar sind Sie dabei. **(af)**

CACHE UND PROXY-SERVER

Als »Cache« eines Browsers werden reservierte Bereiche im Hauptspeicher und auf der Festplatte des Benutzers bezeichnet, die bereits geladene Daten (Texte, Bilder) aufnehmen, damit sie nicht bei jeder Verbindungsaufnahme neu geladen werden müssen.
Ein »Proxy-Server« (kurz: Proxy) wird vom Provider angeboten und verwaltet. Er speichert die Seiten, die angeschlossene Benutzer bereits betrachtet haben, um den Datenverkehr zwischen Provider und Internet zu verringern. Er fungiert also quasi als Super-Cache.



Die Speicher- und Festplattenbelastung sowie Anzahl gleichzeitiger Verbindungen sind in diesem Dialogfenster begrenzbar.



Mit der Zeit werden immer mehr Verweise geladen, auf die von der aktuellen Seite verzweigt wird.

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	KD	69,90
SONIC CD	DA	59,90
SPACE BUCKS	**DA**	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	**E**	**39,90**
SPACE JAM*	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	85,90
SPACE MARINES	**KD**	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED HASTE (EA CLASSICS)	DA	29,90
STAR CONTROL 3	DA	79,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR RANGERS	**KD**	**9,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	**E**	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	69,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: JUDGMENT RITES ENHANCED	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**59,90**
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS	DA	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	**E**	**69,90**
STONEKEEP	KD	39,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER*	**DA**	**59,90**
STRIKER 96	**KD**	**29,90**
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	**KD**	**79,90**
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	**E**	**24,90**
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	**KD**	**14,90**
TEAMCHEF	**KD**	**19,90**
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	**KD**	**34,90**
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**75,90**
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	**DA**	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**E**	**9,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	79,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	39,90
TIME LAPSE	**KD**	**69,90**
TIME WARRIOR	**DA**	**54,90**
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**DA**	**69,90**
T-MEK	KD	69,90
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOP GUN - FIRE AT WILL	**KD**	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	DA	19,90
TOSHINDEN	KD	69,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	**KD**	**19,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNELAND	E	9,90
TUNNEL B1	**KD**	**79,90**
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA Classics)	E	29,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	14,90
ULTIMATE MIX	KD	69,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	**DA**	**79,90**
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	**KD**	**49,90**
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	**KD**	**39,90**
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	**KD**	**85,90**
VIRTUA COP / WIN 95	**DA**	**69,90**
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	79,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	**DA**	**24,90**
WAGES OF WAR	**E**	**79,90**
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	**KD**	**29,90**
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARGAME CONSTR. SET III - AGE O. RIFLES	E	69,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	**KD**	**29,90**
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	**KD**	**44,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	**KD**	**39,90**
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**29,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
XS - SHIELDS UP, FIGHT BACK	E	69,90
YAHTZEE	DA	45,90
Z INCL. LÖSUNGSBUCH (BITMAP BROTHERS)	**KD**	**74,90**
Z DIRECTORS CUT	DA	19,90

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
202 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BARBIE DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE FILMSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE MODEDESIGNER	**KD**	**59,90**
BARBIE PAPIERSET	**KD**	**24,90**
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BEAT CLUB '68	DA	9,99
BEAT CLUB '70	DA	9,99
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	**E**	**39,90**
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION (NAVIGO)	KD	75,90
GLOBE QUIZ F. WINDOWS	KD	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
KURSBUCH GESUNDHEIT	**KD**	**49,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSÉE D' ORSAY	**KD**	**79,90**
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	**KD**	**69,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PATCHWORK 4/96	DA	39,90
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
THE QUEST - DIE HERAUSFORDERUNG	KD	24,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	**KD**	**59,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES	E	49,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WO IST WALTER? ... IM ZIRKUS	KD	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel	Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	75,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

Titel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		**69,90**
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		**139,90**
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		**35,90**
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	**DA**	**319,90**
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		**229,00**
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		**19,80**
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	**KD**	**19,90**
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH,** CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT,** RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT,** SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z** UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ALIEN TRILOGY	KD	79,90
ANDRETTI RACING	**DA**	**85,90**
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	**KD**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN*	DA	89,90
BLAST CHAMBER	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	**DA**	**99,90**
CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**85,90**
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2*	DA	99,90
DISRUPTOR	**DA**	**85,90**
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FADE TO BLACK	KD	85,90
FIFA SOCCER 97	**KD**	**85,90**
FIRO & KLAWD	**DA**	**89,90**
FORMEL 1	**DA**	**99,90**
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
MAGIC CARPET	KD	39,90
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 1 (NAMCO)	DA	94,90
MUSEUM PIECES VOL. 2 (NAMCO)	DA	89,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	**DA**	**85,90**
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	**DA**	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 96	DA	49,90
NBA LIVE 97	**DA**	**85,90**
NEED FOR SPEED	KD	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	**DA**	**89,90**
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PRIMAL RAGE	DA	79,90
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	**DA**	**85,90**
PROJECT OVERKILL	**DA**	**89,90**
RAN SOCCER	DA	85,90
RAYMAN	DA	85,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	**DA**	**85,90**
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	**KD**	**95,90**
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SLAM 'N JAM	DA	85,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	**DA**	**85,90**
SOVIET STRIKE	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
SPACE HULK	DA	85,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	**DA**	**99,90**
TEMPEST X3	**DA**	**85,90**
THEME PARK	DA	85,90
THUNDERHAWK 2	DA	89,90
TIME COMMANDO	KD	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	**KD**	**85,90**
TOMB RAIDER	**KD**	**89,90**
TOP GUN	DA	85,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	DA	85,90
VICTORY BOXING*	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS*	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	**KD**	**85,90**
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**99,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
ZERO DIVIDE	DA	69,90
ZORK NEMESIS	KD	85,90

Playstation Zubehör

Titel	Preis
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL	399,00
ACTION REPLAY 1	69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)	119,90
ANTENNENKABEL	49,90
EURO SCART KABEL (SONY)	69,90
LINK KABEL (SONY)	49,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MAUS	59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)	49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS	**69,90**
NETZKABEL	19,90
JOYPAD	59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG	29,90
PREDATOR LIGHTGUN	69,90
RGB SCART KABEL	29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD	89,90

NINTENDO 64 (März)

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**429,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64*	**KD**	**129,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION*	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**

TOP FIVE — Wial — MÄRZ 97

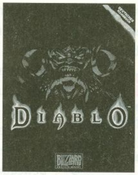


Leisure Suit Larry 7

Mit welchem Resultat platzt ein Möchtegern-Macho der Weltklasse in ein Kreuzfahrtschiff voller umwerfender Schönheiten? Ergibt das schrillen Slapstick? Schmachtende Schmollmünder am laufenden Band? Eine neue Folge von Schaumschiff? All das, und noch vieles mehr im neuesten Meisterwerk von Al Lowe ... Yacht auf Liebe !!!

Kompl. Dt. 79,90

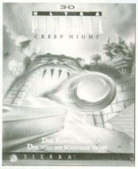
Auch in der Larry 1-7 Collection erhältlich !!!



DIABLO

Schalten Sie das Licht aus, drehen Sie die Lautstärke hoch und betreten Sie die düstere Welt von Diablo, in der das Böse herrscht. Steigen Sie alleine hinunter in riesige isometrische 3D-Dungeons, wo Sie sich den Kreaturen der Dunkelheit stellen müssen, um ein mittelalterliches Dorf zu retten, oder Verbünden Sie sich über das Internet mit anderen Spielern in der ganzen Welt, um der Tyrannei von Diablo ein Ende zu setzen. Ein Muß für Action- und Rollenspieler ...

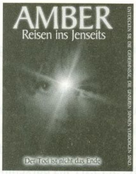
Dt. Anl. 69,90



Ultra Pinball 2 - Creep

Alle 100 Jahre öffnet sich das Tor zur Unterwelt und Chaos regiert, denn Geister, Zombies und Monster mischen ein Spukschloß auf. Nur heiße Flipperaction und blitzschnelle Bandenknaller können Gespenster vertreiben, während Sie sich zwischen den drei Ebenen diesen Pinball-Wahnsinns hin und her teleportieren und sich im Bonus-Tisch dem König der Goblins stellen.

Kompl. Dt. 49,90



AMBER

Dieses Adventure führt Sie in eine Welt jenseits des Lebens, in der Sie in übernatürlichen Sphären das Dasein von Geistern und Spuk entdecken, in eine Welt der Geheimnisse und Tragödien, die Sie in ihren Bann ziehen werden.

Kompl. Dt. 79,90

Neuer Katalog ab Ende Februar !!!



Lighthouse

Treten Sie durch ein schimmerndes Tor in eine Welt der Erfindungen, der Entdeckungen ... und des Bösen. In einem exotischen Paralleluniversum müssen Sie sich außerirsischer Technologie, Gefahr und Verrat stellen. Machen Sie sich bereit...

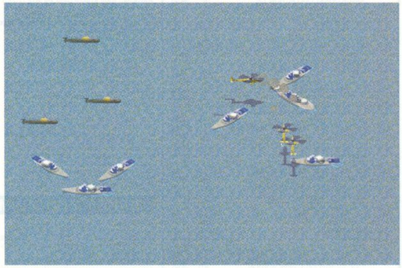
Kompl. Dt. 59,90

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.

ALARMSTUFE DUNKELROT

Auch die besten Programme sind nicht vor Fehlern gefeit – wir haben bei »Alarmstufe Rot« und »The Darkening« nervige Bugs festgestellt.

Bugs sind ärgerlich, Bugs müssen nicht sein – trotzdem scheint ihre Häufigkeit zuzunehmen. Schreiben Sie uns, wenn Sie selber das Opfer des Fehlerteufels werden. Sie erreichen uns per Brief unter der Adresse der Redaktion, Stichwort »Bug Report« oder direkt per E-Mail unter: bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.



Vor allem Schiffe blockieren sich bei C&C 2: Red Alert häufig gegenseitig.

C&C 2: Bug Alert

Häufig kommt es zu einem Stottereffekt beim Abspielen von Videos, in denen Menschen zu sehen sind. Als besonders störend erweisen sich jedoch die Defizite in der Steuerung der Einheiten. Folgende Merkwürdigkeiten haben wir bei der englischen und deutschen Verkaufsversion festgestellt. Panzer blieben beim Verfolgen verschiedener Ziele immer wieder stehen und »vergaßen« ihre Opfer, so daß diese entfliehen konnten. Ein Apache-Hubschrauber schaffte es in mehreren Minuten nicht, einen angeschlagenen V2-Raketenwerfer vollends zu zerstören, bevor er die rettende Basis erreichte. Ganze Armeen spalteten sich in zwei Teile (von denen einer einen langwierigen Umweg suchte), weil der direkt vor ihnen liegende Landübergang für einen kurzen Moment blockiert war. Benutzten mehrere Ernter dieselbe Brücke, kam es fast immer zu Staus, die wir manuell auflösen mußten. Besonders fehleranfällig ist das Steuern von Flotten, da sich Schiffe mit Vorliebe ineinander verkeilen, anstatt einfach auszuweichen.

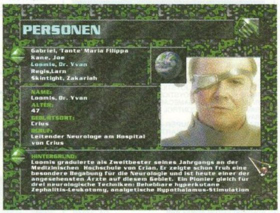
Wir waren übrigens sehr erstaunt, daß das in unserer Testversion noch enthaltene Wegpunkte-Setzen in letzter Minute entfernt wurde: Hiermit hätten die Spieler einige Inkompetenzen der Bewegungsroutinen umgehen können.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie in dem Verzeichnis \PATCHES neben dem BM97-Patch 1.30 viele weitere aktuelle Fehlerverbesserungen.

Partielle Umnachtung

Bei der Selbstfindungsreise von Ser Arris in »The Darkening« treten immer wieder Fehler auf. Die ändern zwar nichts an der Güte des Programms, nerven aber in ihrer Häufigkeit. Auch wir haben uns als Privateers durchgeschlagen und können die folgenden Bugs bestätigen. Sehr ärgerlich ist es, nicht mehr auf Hermes (dort ist die Sinner's Bar) landen zu können. Electronic Arts rät in diesem Fall dazu, von der ersten CD die Datei SETS.IFF ins Darkening-Verzeichnis zu kopieren. Vor einer Dialog-Videosequenz sollte man auf jeden Fall speichern, da das Programm manchmal mit einer Fehlermeldung abbricht, in der von zu geringer Videolänge zu lesen ist. Hier kann es helfen, die entsprechende Datei (steht samt Pfadangabe in der Fehlermeldung) ins Darkening-Verzeichnis der Festplatte zu kopieren.



Nicht alle Texte der deutschen Version von Privateer 2 – The Darkening passen ins jeweilige Anzeigefenster.

Bei der deutschen Übersetzung wurde geschlampt. Zwar ist die Sprachausgabe vorbildlich, doch viele Texte passen nicht ins Anzeigefenster oder erscheinen unvollständig. Manchmal ist dadurch nicht klar, welche Navpunkte angeflogen werden sollen. Auch das Logbuch zeigt Fehler. Einige Aufträge werden ohne Benachrichtigung durch andere überschrieben, bevor man sie gelöst hat. Andere hingegen stehen auch nach ihrer Bewältigung noch im Logbuch. Irritierend auch der Umstand, daß einmal erfüllte Einsätze (nicht die Story-Missionen) neu auftauchen. So jagte einer unserer Redakteure gleich viermal demselben entführten, in Wahrheit längst toten Mädchen nach. Der trauernde Vater, ein Senator, zahlte ihm jedesmal aufs Neue satte 14 000 Credits. Zu Redaktionsschluß teilte uns EA mit, daß Anfang Februar ein Patch veröffentlicht werden soll.

Patch Manager 97

Der »Bundesliga Manager 97« wird auch durch den neuesten Patch auf Version 1.30 nicht ganz fehlerfrei. Zwar lassen sich nun Immobilien nach einer gewissen Zeit verkaufen. Auch die Dauer der Vereinszugehörigkeit einzelner Spieler wird nun korrekt angegeben. Doch ein Abbrechen der mehrminütigen DFB-Pokal-Auslosung ist noch immer nicht möglich. Manche Spielszenen haben nichts mit dem Kommentar zu tun, und einige Tore werden nicht als Spielszenen angezeigt. Zudem vermeldet unser zuständiger Redakteur gelegentliche Abstürze. **(la)**

Klein & fein

Kleiner Schritt nach vorne, kleiner Step nach hinten, dreimal gegen den Uhrzeigersinn um die eigene Achse drehen und dann nach vorne springen – schon findet sich Lara im nächsten Level wieder.

Privateer 2: The Darkening

Zum Glück gibt es auch in »Privateer 2« einen Weg, sich das Pilotenleben angenehmer zu machen. Laden Sie Ihren Spielstand mit einem Hex-Editor, und füllen Sie den Bereich »0139« bis »013E« mit »FF«. Schon verfügen Sie über 16 Millionen Credits auf dem Konto. Wenn Sie mit Hexereien nichts anfangen können, rufen Sie während einer Mission die Karte auf (»ALT + N«) und geben im Finder einen der folgenden Cheats ein:

Chill Out	Abgekühlter Laser
Pety Pety	Aufgefüllter Afterburner
No Talent	Tarnschirm
Napalm	Unbegrenzte Nuke-Bombs
Rep Me Up	100% Reparatur

Creatures

Günther Schmidt hat uns verraten, wie man mit etwas mehr Professionalität an die Norn-Erziehung herangeht. Wenn man nach der Installation von »Creatures« den Registrierungs-Editor von Windows 95 (»REGEDIT.EXE«) startet und nach »Privileges« sucht, findet man dort den Eintrag »User«. Ändern Sie ihn auf »Darwin«, um im Menü zusätzliche Optionen zu bekommen.

Diablo

Mit dem Tip von Marius Wilms läßt sich bei »Diablo« schnell und einfach Geld verdienen. Grundvoraussetzung ist allerdings, daß Sie den »Townportal«-Zauber beherrschen. Speichern Sie an einer beliebigen Stelle im Dungeon. Anschließend erschafft man besagtes Portal und geht hindurch. In der Stadt legen Sie nun Ihr Geld oder Gegenstände auf den Boden und kehren durch das Tor zurück in den Dungeon. Dort lädt man den alten Spielstand erneut und erbaut gleich wieder ein Portal, das uns direkt zu unseren Sachen führt – nur, daß wir diese jetzt doppelt haben (einmal auf dem Boden, einmal im Inventar).



Mit aufgestocktem Konto kämpft es sich bei Diablo gleich nochmal so gut.

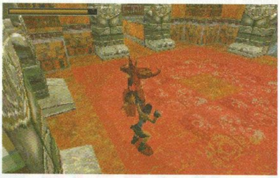
Teminator: SkyNET

Von SkyNET-Experte Olaf Nobis stammen die folgenden Cheats für schwächliche Terminatoren. Drücken Sie mitten im Spiel »ALT + \« gleichzeitig, und geben Sie einen der folgenden Codes ein:

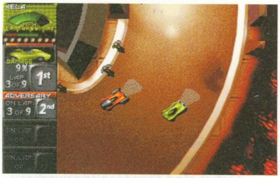
ARNOLD	Alle Waffen sind verfügbar.
SUPERUZI	Superuzi mit 9999 Munition.
ILLBEBACK	Level wird übersprungen.
COUNTERS	Zeigt die aktuellen Koordinaten.
VERSION	Zeigt die Versionsnummer an.

Tomb Raider

Marco Zissen verhilft Lara mit etwas Schummelei zu neuer Kraft. Laden Sie Ihren Spielstand mit einem Hex-Editor und verändern die Datei (wie immer auf eigene Gefahr): Den Speicherbereich »0192« bis »0194« füllen Sie mit dem Wert »C8« und erhalten so mehr Medipacks und Scions. Falls Sie in einem Level den silbernen Schlüssel oder den goldenen Götzen nicht finden können, setzten Sie in den Bereich »01A9« bis »01AD« wieder »C8« ein. Etwas besonderes noch zum Schluß:



Lara Croft schwebt zwar nicht im siebten Himmel, aber zumindest schon in jedem Level ihrer Wahl.



Insgesamt zehn Mogelmöglichkeiten bietet »Death Rally«.

Death Rally

Betrug und schlechtes Benehmen gehören bei »Death Rally« zum guten Ton. Deshalb brauchen Sie sich auch nicht zu schämen, wenn Sie sich mit den folgenden Tricks unlautere Vorteile verschaffen. Geben Sie als Namen »Duke Nukem« ein, verfügen Sie über einen gleich starken Schutzschild. Die Cheats werden während des Spiels eingetippt.

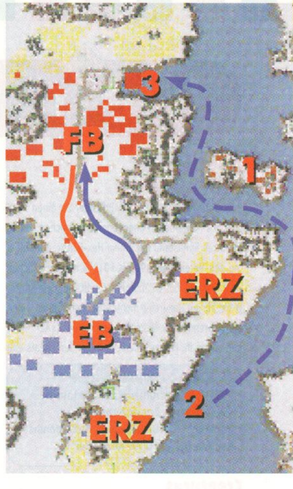
Cheat	Auswirkung
drub	Keine Beschädigung.
drag	Unbegrenzter Turbo-Boost.
dread	Unbegrenzte Munition.
drink	Raketentreibstoff.
drug	»Mushroom«-Effekt.

Achtung: Diese Betrügereien funktionieren nur im Menü:

Cheat	Auswirkung
draw	1000 Dollar.
drive	10 Punkte.
drool	500 000 Dollar.
drop	10 Punkte Abzug.

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, wenden Sie sich bitte an die Hotlines der Hersteller, deren Nummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.
Wir bitten um Ihr Verständnis.



KOMPLETTLÖSUNG:
COMMAND & CONQUER 2 – TEIL 2

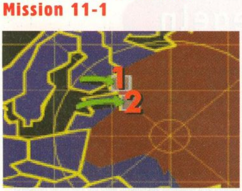
ROTE FLUT

Sie stehen auf Männer mit Schnauzbärten? Hammer und Sichel sind Ihre Lieblingswerkzeuge? Dann sind Sie beim zweiten Teil unserer Lösung von »Alarmstufe Rot« bestens aufgehoben.

In der letzten Ausgabe haben wir die alliierten Truppen bis zur zehnten Mission geführt, die restlichen Aufträge lösen wir mit diesem Teil. Außerdem hat sich Strategieexpterte Martin Deppe der Gegenseite angenommen – der sowjetischen Invasion steht daher nichts mehr im Wege. Bei Parallelmissionen gehen wir jeweils auf einen der Einsätze näher ein; spielen Sie den alternativen Auftrag, lohnt sich daher ein Blick auf die Schwester-Mission. Zur besseren Übersicht haben wir bei Verzweigungen den entsprechenden Europakarten-Ausschnitt mit abgedruckt.

Zu den eigentlichen Karten: »EB« steht für eine eigene Basis, »FB« für die des Gegners. Ein »M« kartiert Minenfelder (je nach Farbe eigene oder gegnerische). Die Angriffswege der Alliierten werden als blaue, die der Sowjets als rote Linien dargestellt. Gestrichelte Strecken stehen für einen Seeweg. Beachten Sie bitte außerdem die allgemeinen Tips in der vorherigen Ausgabe.

Endspurt der Alliierten
Mission 11-1



Unsere Offensive hat begonnen. Zur Unterstützung unserer Truppen wird in zwei Stunden eine Flotte erwartet, die über den Kanal eintrifft. Dieser Wasserweg ist daher rechtzeitig freizukämpfen.

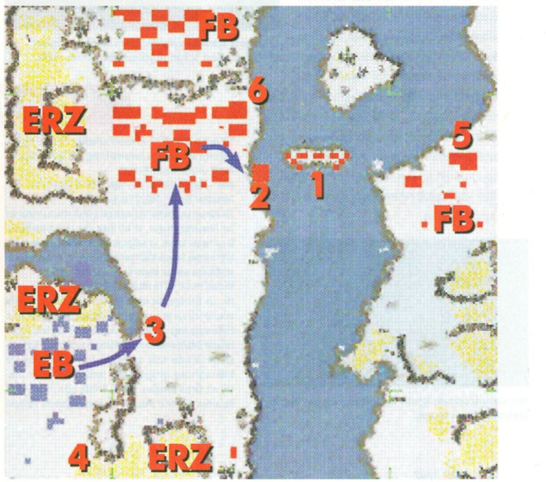
Mit den Baufahrzeugen errichten Sie an der Startposition zwei Bauhöfe. Da sich in der Nähe genügend Erzvorkommen befinden, müssen sich die Transporter nicht allzu weit von der Basis entfernen. Die bald eintreffende Flotte schippert von Süden nach Norden und wird von zwei Seiten bedroht: Bei (1) lauern sechs Tesla-Spulen auf Sie, außerdem wimmelt es nur so von U-Booten.

Bauen Sie möglichst früh ein großes Kampfhubschrauber-Geschwader auf, das die Insel (1) von den Spulen säubert. Schalten Sie die Flakstellungen aus, anschließend sind die Elektrotürme dran. Bei (2) liegt die Werft des Gegners – wenn sich hier ein Spion einschleicht, erhalten die Alliierten regelmäßig per Sonar die Positionen der U-Boote. Mit den Helikoptern zielen wir per »Strg + Linksklick« auf die zuletzt sichtbare Stelle der Unterwassergegner. Sobald das Boot wieder an die Oberfläche kommt, schießt man mit der gleichen Tastenkombination direkt daneben. Ansonsten verschwindet das Opfer sofort.

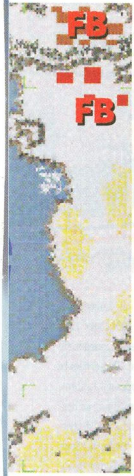
Die eigene Basis sichert man währenddessen bei (3) und (4) gegen feindliche Angriffe ab. Die zwei Bauhöfe (5, 6) der Sowjets sollten möglichst schnell zerstört werden, bevor wir von neu errichteten Tesla-Spulen überrascht werden.

Mission 11-2

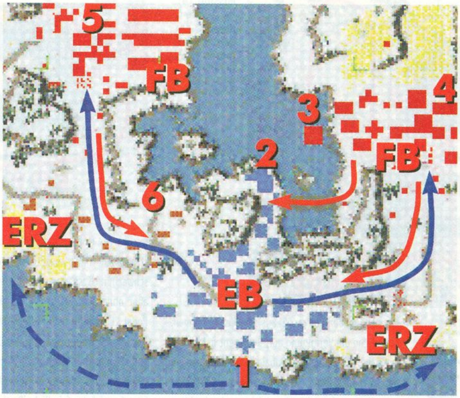
Der gleiche Auftrag wie bei Mission 11-1, allerdings sieht Ihre Taktik etwas anders aus: Da die eigene Basis näher am Kanal liegt, stampfen wir bei (2) eine Werft aus dem Boden. Mit Zerstörern setzt man die ersten U-Boote außer Gefecht. Auch hier gibt es eine kleine Insel (1), die mit Tesla-Spulen und Flugabwehr gespickt ist (aus der Luft ausschalten). Die feindliche Werft (3) läßt sich aufgrund Ihrer Lage im Wasser nur schlecht infiltrieren; klappern Sie daher den gesamten Kanal sorgfältig mit den U-Boot-Jägern ab.



Mission 11-1: Der Kanal wird von uns gesäubert.



Mission 11-2: Die alliierte Flotte muß den Kanal ungehindert passieren.



Mission 12: Erobern Sie die Tech-Zentren bei (4) und (5).

Mission 12

Die Sowjets verfügen über zwei Basen mit Tech-Zentrum. Beide sind zu erobern. Rechnen Sie mit Angriffen von Mammut-Panzern aus westlicher Richtung. Der Schutzschirm wird erst kurz vor Erreichen Ihrer Basis aktiviert. Mit einer Werft bei (1) bauen wir drei Zerstörer und zwei Kreuzer. Diese Kampfschiffe positionieren wir südlich der beiden Feindbasen. Bei (2) errichten Sie eine weitere Werft und sichern sie mit Flakstellungen. Bevor Sie den Bau von Kreuzern in Auftrag geben, säubern Sie das umliegende Gewässer von U-Booten. Ein Spion, der das Marinegebäude bei (3) betritt, liefert die Sonaroption. Vorsicht: Die Sowjets erhalten U-Boot-Verstärkungen vom Norden her.
Die Kreuzer haben zwar eine enorme Reichweite und Feuerkraft, zielen aber ungenau: Sehr schnell ist eines der Tech-Zentren zerlegt und die Mission fehlgeschlagen. Behalten Sie deshalb die dicken Pötte im Auge. Nachdem wir die kleine Basis im Osten bezwungen haben, erobern wir das dortige Zielobjekt (4). Anschließend ist die westliche Anlage dran. Bereiten Sie die Erstürmung des Zentrums dort (5) von See her und aus der Luft vor, bevor Ihre Invasoren per Transporter ankommen. Die Kirche (6) enthält eine nützliche Kiste.

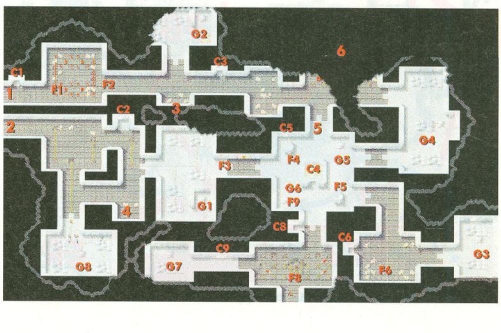
Mission 13

Eine weitere Untergrundmission: Acht Generatoren sollen ausgeschaltet werden. Ihr Einsatzkommando besteht aus zwei Trupps (1, 2). Zunächst müssen diese unabhängig voneinander operieren. Die gesamte Anlage ist mit Infanteristen, Hunden und Flammenwerfertürmen geschützt. Letztere lassen sich mit Computern unschädlich machen.

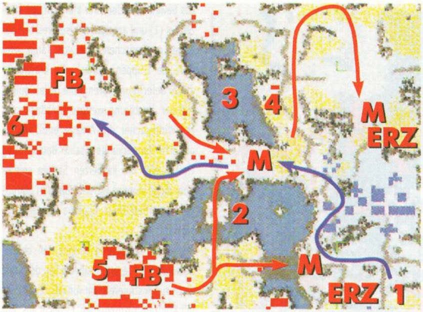
Auf der Karte sind die Türme mit F1 bis F9, die dazugehörigen Rechner mit C1 bis C9 gekennzeichnet. Turm F8 bildet eine Ausnahme, da er erst durch Computer C8 aktiviert wird und Ihren Gegnern einheizt. Die Generatoren (G1 bis G8) werden wie die Computer von Ihren Invasoren bedient.
Bei (3) und (4) findet sich je eine Kiste, die Ihre Truppen komplett heilt. An der Stelle (5) führen wir beide Gruppen zusammen. Bei Position (6) lagern vier Kisten (zweimal Geld, zweimal Heilung), die jedoch von zahlreichen Verteidigern gesichert werden.

Mission 14

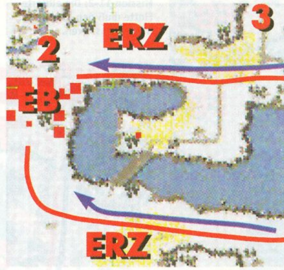
In der alles entscheidenden Schlacht sind sämtliche Einheiten und Gebäude zu zerstören. Tanja und zwei Diebe bilden die Vorhut. Während die Räuber ersetzbar sind, muß die Kämpferin vor dem vorzeitigen Exitus bewahrt werden. Der kleine Trupp startet bei (1) und arbeitet sich südwestlich der ersten gegnerischen Basis vor. Tanja setzt dort die Truppen, danach die Kraftwerke außer Gefecht und sprengt die Tesla-Spulen. Mit der Zerstörung weiterer Gebäude gibt Ihr Widersacher die Anlage endlich auf; alliierte Verstärkungen samt Baufahrzeug treffen ein. Die kartierten Stellen sollten unbedingt vermint werden, um den ständigen Angriffen Ihres Gegners entgegenzuwirken.
Besondere Bedeutung kommt den beiden Seen in der Mitte zu: Versuchen Sie, dort eine Werft zu konstruieren, um von (2) und (3) aus mit Kreuzern zuzuschlagen. Es reicht aus, nur am südlichen Gewässer eine Werft zu bauen, um später per Chronosphäre einen Kreuzer auf den anderen Teich zu »beamen«. Diese Neuentwicklung erlaubt es jedoch nicht, Infanteristen zu teleportieren. Ferner hält die Chronosphäre das Zielobjekt nur kurze Zeit an seinem neuen Ort; anschließend kehrt es wieder zurück. In seltenen Fällen treten auch unangenehme Nebeneffekte (zum Beispiel ein Wirbelsturm) auf.
In der Kirche (4) wartet eine Geldkiste auf uns. Investieren Sie die neuen Mittel in weitere Kreuzer, mit denen die südliche Basis samt Bauhof (5) unter Beschuß zerstört wird. Die Sowjets bauen daraufhin die komplette Anlage ab – Massen von Bodentruppen stürmen sofort in Ihre Richtung und geraten in das Feuer der Schiffe. Den Bauhof (6) der dritten Basis zerlegen wir von der Luft aus. Bereiten Sie den Hauptangriff mit Luftwaffe und Marine vor, um dann mit zahlreichen Panzern einzudringen. Erobern Invasoren ein Gebäude, können sofort Geschütztürme und Bunker errichtet werden. Nach Abschluß der Mission ist nicht nur das Spiel, sondern auch Stalin am Ende. Aber seine Seite ist ja dank Rollentausch noch zu spielen.

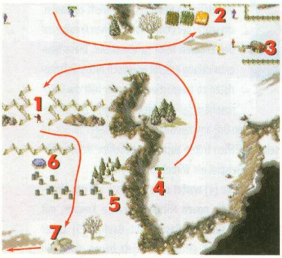


Mission 13: Im Reaktor sollen acht Generatoren deaktiviert werden.



Mission 14: Das letzte Gefecht - kein sowjetischer Roboter darf überleben.



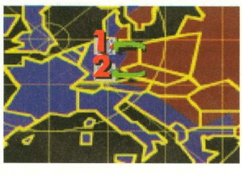


Mission 3: Die Jagd auf den Spion ist noch relativ einfach.

Die Kampagne der Sowjets Mission 3

Ein alliierter Spion (1) ist auf der Flucht – fangen Sie ihn ab. Ihre Hundestaffel fällt zunächst über den Posten (2) her und befreit damit einen eigenen Trupp im Haus (3). Von (4) aus wird eine Granate auf die Fässer (5) geworfen, um den Bunker (6) aus dem Weg zu räumen. Nehmen Sie die Verfolgung auf; der Agent hat sich in die Kirche (7) geflüchtet. Sobald Sie näherkommen, rennt er wieder davon. Seine Flucht wird fast über die ganze Karte gehen, ist aber leicht zu beobachten. Unterwegs verstärken uns weitere Infanteristen, außerdem erleichtern zahlreiche Fässer die Arbeit.

Mission 4-1



Alle alliierten Truppen und Bauwerke müssen aus dem Weg geräumt werden. Ihr Widersacher fordert regelmäßig Verstärkungen per Radaranlage an. Nach deren Zerstörung haben Sie es erheblich leichter.



Mission 4-1: Vernichten Sie zunächst das Radar (1) und dann den Rest.

Kurbeln Sie frühzeitig den Aufbau einer starken Luftstreitmacht an – einzeln sind die Yak-Jäger zwar schwach, im Geschwader (circa 10 Flieger) zerlegen sie aber ohne weiteres große Bauwerke. Das erwähnte Radar (1) ruiniert man aus der Luft oder mit Panzern. Der Gegner greift ausschließlich über (2) an, wo deshalb Flammenwerfertürme, Minen und eine Abwehrtruppe stationiert werden. Mit den V2-Raketen bekämpfen wir gefahrlos feindliche Bunker und Türme, bevor ein Panzerkeil nachzieht und den beiden Basen den Garaus macht. Nehmen Sie sich zuerst die westliche vor, da von dort die meisten Angriffe zu erwarten sind. Die beiden Kirchen (3, 4) bieten Kisten mit Heilung und Geld für uns.

Mission 4-2

Hier befindet sich die gesuchte Radaranlage bei (1). Um den Gegner seines Nachschubs zu berauben, greift man diese an, bevor seine Basis an der Reihe ist. Der Weg über die beiden Brücken ist durch Bunker und Geschütztürme gesichert, die sich mit V2-Raketen leicht demolieren lassen. In der Kirche bei (2) findet man eine Kiste mit Heilung; Verstärkungen der Alliierten treffen – jedenfalls bis zur Vernichtung des Radars – meist an der Stelle (3) ein.

Mission 5

Ihr Auftrag: Eroberung des gegnerischen Radars (1) und Besetzen der Insel in der Kartenmitte. Dies bedeutet die komplette Vernichtung der Alliierten in diesem Gebiet. Die eigene Ausgangslage hat den Vorteil, daß Angriffe nur vom Norden her kommen können. Sichern Sie deshalb das Erzfeld in der Nordwestecke der Karte. Gleichzeitig baut man eine handliche Luft- und Seeflotte auf. Von (2) aus werden mehrere U-Boote auf Zerstörerjagd geschickt.

Die Basis mit dem Radar (1) ist recht schwach verteidigt; versuchen Sie möglichst, auch die übrigen Gebäude (vor allem den Bauhof) einzunehmen. Da mit seiner Hilfe auch eine Werft (3) und Zerstörer zusammengeschraubt werden können, wird dieser Umstand auch genutzt und eine schlagkräftige Überwasser-Flotte zusammengestellt. Diese ist auch bitter nötig,



Mission 4-2: Nach Zerstörung des Radars (1) hat der Feind nicht mehr viel aufzubieten.

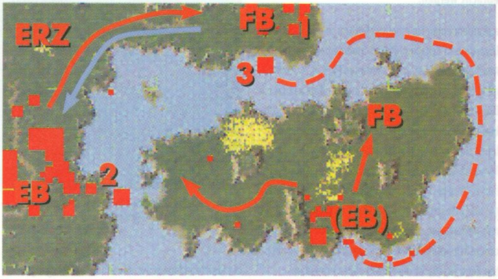
denn es wimmelt nur so von gegnerischen Schiffen. Das Übersetzen mit dem (neu eingetroffenen) Baufahrzeug und vier Panzern ist somit die heikelste Angelegenheit.

Nehmen Sie sich vor den Minen im Südosten der Insel in acht und räumen diese mit Zerstörerfeuer (»Strg + Linksklick«) weg. Jetzt geht der Landungstrupp von Bord und errichtet am neuen Bauhof sofort Geschütztürme und Bunker. Ziehen Sie über den Seeweg ständig Truppen nach, während die Luftwaffe die Operation unterstützt. Die Alliierten geben die Inselbasis nach den ersten Attacken auf, und ein Strom von Infanteristen rollt auf Ihre Anlagen zu. Ist dieser Ansturm abgewehrt, beseitigt man die restlichen Gegner.

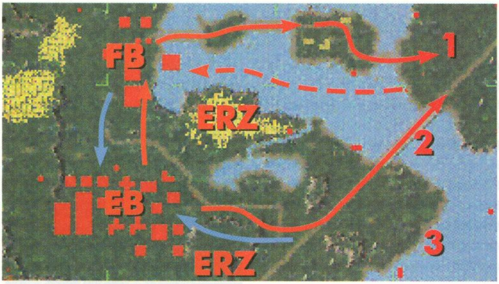
Mission 6-1



Zwei Lastwagen sollen zu (1) in Sicherheit gebracht werden. Die Brücke (2) wird jedoch von zwei Kreuzern bei (3) gesichert. Errichten Sie deshalb im Westen eine Basis. Die frei steuerbaren Lkws müssen gut beschützt werden. Angriffe Ihres Widersachers erfolgen meist aus nördlicher Richtung. Dort schalten wir die alliierte Anlage aus. Ist die Brücke immer noch unversehrt und die dortige Armee besiegt, können die beiden Lastwagen den Fluß zügig überqueren. Das ungenaue Kreuzfeuer wird einfach ignoriert. Ist der Übergang bereits durch Kämpfe zerstört, bleibt immer noch der Umweg über die ehemalige Rivalenbasis nach Osten oder der Seeweg mittels Landungsboot. Geben Sie dem



Mission 5: Nach dem Radar (1) besetzen wir auch die Insel.



Mission 6-1: Die Lastwagen müssen sicher zu (1) gebracht werden.

kleinen Konvoi in jedem Falle eine Panzereskorte mit. Vorsichtige Spieler versenken die Kreuzer vorher aus der Luft oder mit U-Booten.

Mission 6-2

Nach der Abwehr des ersten Angriffs (1) zieht sich Ihre Gruppe nach Nordwesten zurück. Sichern Sie Ihre neue Basis vor allem nach Süden hin gut ab – von dort erfolgen die meisten Attacken der Alliierten. Allerdings ist auch mit dem Beschuß von See her zu rechnen, den man mit einigen U-Booten abwehrt. Hinter dem Wald (2) liegt eine Geldkiste; die im Weg stehenden Bäume lassen sich durch »Strg + Linksklick« abholzen.

Die beiden Lkws müssen nach Nordosten in Sicherheit gebracht werden – entweder per Landungsboot oder über die Brücke. Dieser Übergang wird jedoch von zwei Kreuzern (3) bewacht, ist möglicherweise schon zerlegt und nicht mehr befahrbar.

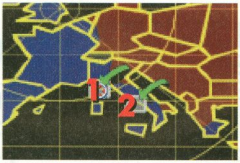
Mission 7

Die einzige Untergrundmission der Sowjets findet in einem Reaktor statt, dem aufgrund mangelnder Kühlung eine Kernschmelze droht. Mit einem kleinen Infanterietrupp läßt sich das Unglück verhindern.

Ihr Kommando startet im Nordosten und biegt sofort Richtung (1) ab, um den Explosionen zu entgehen. Bei (1) entledigen Sie sich Ihrer Verfolger, indem Sie Fässer zur Detonation bringen. Den Bunker bei (2) und die Kampfhunde werden ebenfalls mit einer Salve auf die Fässer erledigt. Die folgende Explosion vernichtet außerdem einen Flammenwerferturm, der bei (3) Ihre Invasoren in Schach hält. Die Ingenieure werden zum Abschalten der Kommandozentralen (4, 5, 6, 7, 9) dringend benötigt und sind dementsprechend zu schützen. Die Kiste mit Heilung (8) wird von Infanteristen bewacht. Sollten Ihre Kämpfer stark angeschlagen sein, lohnt sich dort ein Angriff mit den Hunden.

Tanya ist in der Kommandozentrale (9) zugange – ein harter Brocken. Sind jedoch die ersten vier Computer (4) bis (7) mattgesetzt, tauchen dort zwei eigene Flammenwerfertürme auf, die Tanya und ihren Kollegen ordentlich »einheizen«. Nach Deaktivierung der letzten Zentrale (9) ist die Katastrophe vermieden.

Mission 8-1

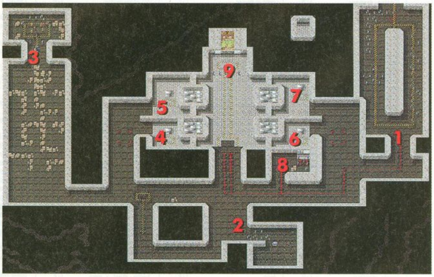


Sämtliche Feindeinheiten sind zu vernichten – ein langwieriges Unterfangen, da über die ganze Karte kleinere Trupps und Schiffe verteilt sind. Bauen Sie Ihre Basis möglichst nicht über die Startinsel hinaus aus: Die schmalen Übergänge zum Eiland sind gut zu verteidigen, zumal jetzt auch Tesla-Spulen eingesetzt werden können. Diese leisten an den mit (1) gekennzeichneten Positionen wertvolle Dienste. Zivilisten, die Rauchsignale absetzen, kündigen das Nahen von Landungsbooten an. Sind eigene U-Boote rechtzeitig zur Stelle, lassen sich die Invasoren bereits vor dem Anlanden niederschlagen.

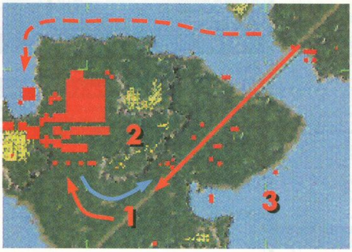
Die kleine Feindbasis im Norden ist schnell erledigt. Eine härtere Nuß ist da schon die Anlage im Nordwesten. Bevor Sie sich dieser zuwenden, sollte das Festland von kleineren Einheiten gesäubert sein. Ist das Landgebiet feindfrei, macht man sich an das Aufspüren der alliierten Schiffe. Die Eroberung oder der Bau einer



Mission 8-1: Sämtliche Feindeinheiten und -gebäude sind zu zerstören.



Mission 7: Nach dem Ausschalten von fünf Computern durch Tanya in der Kommandozentrale ist die Reaktorschmelze gestoppt.



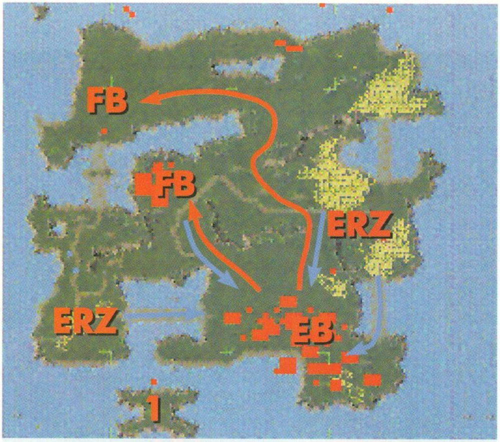
Mission 6-2: Rechnen Sie vorsichtshalber damit, daß die Brücke schon zerstört worden ist.



gegnerischen Werft erleichtert die Suche erheblich; ansonsten müssen Sie auf U-Boote und Luftwaffe zurückgreifen.

Mission 8-2

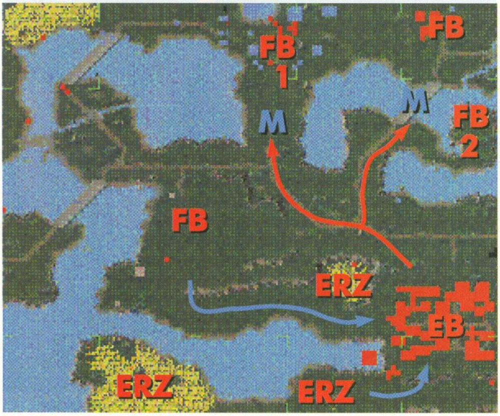
Auch in dieser Mission ist der Gegner weit über die Karte verstreut. Seine Angriffe wehren wir am besten mit den neuen Tesla-Spulen an den Gewässerübergängen und Engpässen ab. Die schwach verteidigte, kleine Feindbasis im Nordwesten läßt sich früh in die Knie zwingen und erobern, was bei der gut gesicherten Anlage im Nordwestzipfel des Gebietes schon schwieriger ist. Mit den Kisten bei (1) päppeln Sie Ihre Kämpfer und das Konto wieder auf.



Mission 8-2: Der Level ist erst geschafft, wenn kein Gegner mehr über den Bildschirm läuft.

Mission 9

Ein alliierter Laster (1) muß unter allen Umständen beseitigt werden. Zunächst haben Sie jedoch mit dem Verteidigen der eigenen Basis alle Hände voll zu tun, da der Gegner aus fast allen Richtungen ständig angreift. Neu erbaute Tesla-Spulen unbedingt mit Flakstellungen schützen: Hubschrauber der Gegenseite machen sich gern über die Elektrotürme her. Grasen Sie das Erz in der Nähe ab. Anschließend wagen sich unsere Einheiten weiter aus der Basis vor. Bevor wir die Kisten bei (2) einsammeln, räumen wir die Bunker aus dem Weg. Am einfachsten ist die Basis im Westen zu knacken; die Eroberung der dortigen Erzraffinerie sichert Ihre Finanzen erst einmal ab. Die Feindanlage im Nordosten ist ebenfalls schwach verteidigt; aller-



Mission 9: Der alliierte Lastwagen (1) darf keinesfalls entkommen.

dings ist die Brücke vermint. Gleiches gilt für den Weg zur Hauptbasis im zentralen Norden. Unabhängig von der Richtung, aus der Sie zuschlagen: Sobald man weiter in den Komplex eindringt, macht sich der gesuchte Lkw auf die Socken und versucht, den östlichen Kartenrand zu erreichen. Sorgen Sie deshalb vor, indem schnelle Einheiten zu seiner Verfolgung bereitstehen.

Mission 10

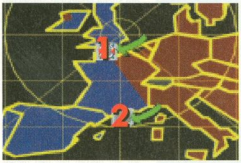
Ein Konvoi mit drei Lastern muß die westliche Grenze des Missionsgebietes erreichen. Die drei Vehikel lassen sich nicht direkt steuern, sondern folgen einer Ihrer Einheiten, die wechseln kann. Neben Panzern und Infanterie stehen bei (1) fünf Flugfelder zur Verfügung, die auch mit neuen MIG-Kampfbombern versehen sind. Diese sind extrem nützlich, weil sie fast immer selbst dann Schaden anrichten, wenn sie abgeschossen werden. Zwei Jets reichen gegen eine Flak-Stellung. Versuchen Sie, gegen jeden Gegner das passende Gegenmittel einzusetzen: Panzer und Geschütztürme werden mit Luftwaffe attakiert, Raketenbots und Flak mit Bodentruppen angegriffen.

Bei (2) steht eine Kiste mit Heilung; außerdem kommen schon bald Verstärkungen ins Spiel. Die erste Brutstätte unserer Gegner erobern wir möglichst schnell und verkaufen sie. Die Finanzspritze wird umgehend in Flieger investiert.

Zwei Zerstörer (3, 4) machen Ihnen als nächstes das Leben schwer; setzen Sie einem mit Panzern und Luftwaffe zu, dem anderen weichen Sie aus. Zu allem Übel kommt jetzt ein Zeitlimit (15 Minuten) hinzu, das jedoch großzügig ausgelegt ist. Den Engpaß zwischen den beiden Feindbasen zügig überwinden und die herumstehenden Fässer durch Beschuß zur Detonation bringen – schon kommt der Kartenrand und damit das Missionsziel in Sicht.

Falls Sie während des Auftrags arge Finanzprobleme bekommen, verkaufen Sie die Kraftwerke im Südosten – diese müssen jedoch erstmal per Spionageflieger entdeckt werden.

Mission 11-1



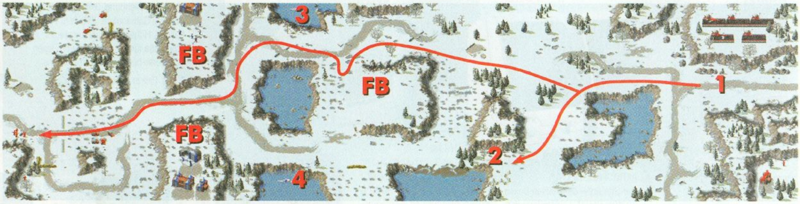
Eine alliierte Marinebasis samt Flotte ist zu beseitigen, was im Endeffekt auf die Vernichtung sämtlicher Feindeinheiten hinausläuft. Führen Sie das Landungsboot sofort an die Küste im Norden – so früh wie möglich werden zwei U-Boot-Werften aus dem Boden gestampft (1, 2). Schon bald kommt es zu Kreuzerangriffen, die von den Tiefenkämpfern gestoppt werden. Daraufhin riegelt man die beiden Stellen (3, 4) mit weiteren Tauchschiffen ab – behalten Sie trotzdem ständig den Radarschirm im Auge. Die Geldkiste bei (5) schnappen wir uns mit den Fallschirmjägern.

Die Alliierten verfügen über mehrere kleine Anlagen auf der Insel im Norden. Eine Anlandung ist nur bei (6) möglich. Der Weg zum Feind ist mit Minen gespickt, die in einem regelmäßigen Muster verlegt und auf bekannte Weise zu räumen sind. Auch die kleine Brücke an der Stelle (7) in die Luft jagen, so daß der heikle Marsch noch länger wird.

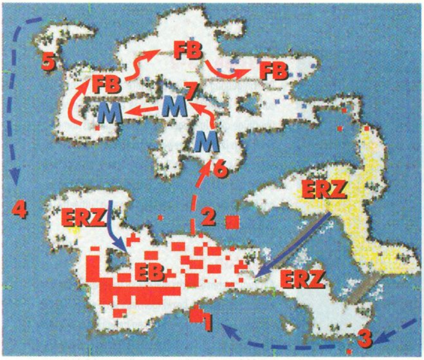
Bekämpfen Sie möglichst viele Widersacher aus der Luft, um die Panzerminen relativ ungestört aus dem Weg räumen zu können. Soll der Angriff beschleunigt ablaufen, greifen Sie auf folgende Taktik zurück: Unbeschädigte Mammut-Panzer halten zwei Minenkontakte aus. Lassen Sie also eines der Ungetüme vorfahren und nach zwei Treffern austauschen. Mit fünf Mammuts ist die Strecke gut zu bewältigen.

Mission 11-2

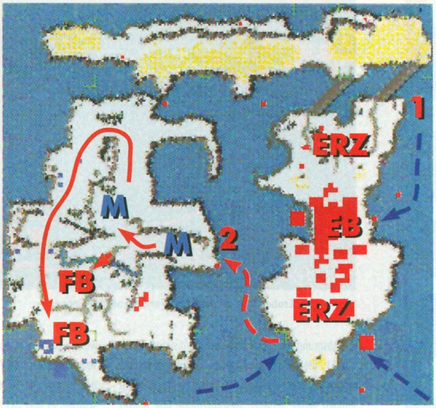
Gehen Sie nördlich an Land, wo ausreichend Erz für den Basisbau bereitliegt. Die Konstruktion mehrerer U-Boote ist Ihr erstes Ziel, denn schon bald werden einige Feindschiffe Ihre Anlagen angreifen. Besonders von (1) her werden häufig einzelne Kreuzer auftauchen;



Mission 10: Bringen Sie den Konvoi sicher an das westliche Kartenende.



Mission 11-1: In dieser Mission räumen wir die alliierten Werftanlagen und deren Flotte aus dem Weg.

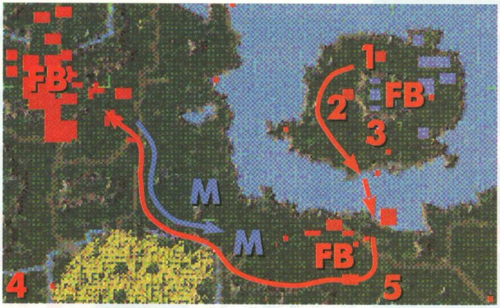


Mission 11-2: Nehmen Sie sich vor den Minen der Alliierten in acht.

außerdem ist mit Landungsbooten zu rechnen, die an den Stränden gerne Invasionstruppen ausladen. Selbstverständlich begnügen sich Ihre Truppen nicht mit der Abwehr des Gegeners. Nachdem Ihre Luftwaffe erste Ziele auf der westlichen Hauptinsel ausradiert hat, folgt bei (2) der sowjetische Angriff über Land – dies ist die einzig mögliche Stelle für eine Anlandung. Auch hier wimmelt es von alliierten Minen, die vor dem Losschlagen beseitigt werden sollten.

Mission 12

Drei Technologiezentren (1 bis 3) der Alliierten sind zu erobern; das vierte (4) können Sie links liegen lassen. Sobald Ihre Armee die erste Feindbasis bezwungen und an gleicher Stelle eine eigene hervorgezaubert hat, richten Sie sich auf ständige Angriffe aus Südosten ein. Es werden überwiegend Infanteristen attackieren, die mit V2-Raketen leicht auszuschalten sind. Klären Sie diesen Bereich besonders gut auf, um die anrückenden Cyborgs rechtzeitig zu sehen. Von Zeit zu Zeit bahnen sich auch Panzer ihren Weg.



Mission 12: Erobern Sie die Technologiezentren Ihrer Gegner.

Der Absprung von Fallschirmjägern lohnt sich vor allem bei (5) – hier lassen sich mit etwas Glück mehrere Kraftwerke zerstören. Die Basis im Süden der Karte ist mit einigen Minen versetzt; Geschütztürme und Bunker bekämpft man am besten aus der Luft, bevor die Hauptarmee zuschlägt. Gleiches gilt für das Übersetzen auf die Insel mit den drei Tech-Zentren. Sobald eines der Gebäude erobert ist, bleiben Ihnen noch fünf Minuten, um auch die beiden anderen einzunehmen. Deshalb sollten drei Invasoren vor Ort sein, damit die Zeit nicht zu knapp wird.

Mission 13-1



Eine heikle Mission: Stalin will unbedingt die alliierte Chronosphäre (1) in seine Hände bekommen. Dummerweise ist diese dermaßen abgesichert, daß sie bei herannahenden Angreifern automatisch vernichtet wird. Die Überwachung erfolgt durch vier Radaranlagen (2 bis 5) – sind diese verloren, ist auch der Selbstzerstörungsmechanismus unwirksam. Zu allem Übel befindet sich noch eine Kaserne westlich der Chronosphäre, deren Truppen die Anlage demolieren, sobald sowjetische Einheiten gesichtet werden.

Vermeiden Sie daher unbedingt die Nähe der Chronosphäre – das gilt auch für Spionageflugzeuge. Zunächst gibt es jedoch mit dem Halten der eigenen Basis genug zu tun, denn immer wieder machen Ihnen anlandende Alliierte die Hölle heiß. Setzen Sie vor allem auf MIG-Kampfbomber, um die Verteidigungsanlagen im Südwesten zu dezimieren. Der Weg dorthin ist vermint; sobald der »Eiserne Vorhang« errichtet und aufgeladen ist, machen Sie ein Mammut unverwundbar und schicken es über das Minenfeld.

Rücken Sie immer weiter in Richtung der vier Radarstationen vor, um diese zu zerstören. Ist die begehrte Chronosphäre endlich in Sicht, und Sie bemerken Raketen-Cyborgs, die sich auf das Gebäude zubewegen, legt Ihre Luftwaffe los. Nach Zerschlagen der Radarstellungen wird ein eigener Invasor in das Zielgebäude geschickt. Die Eroberung schlägt zwar fehl, aber Ihr Auftrag ist dennoch erfüllt.

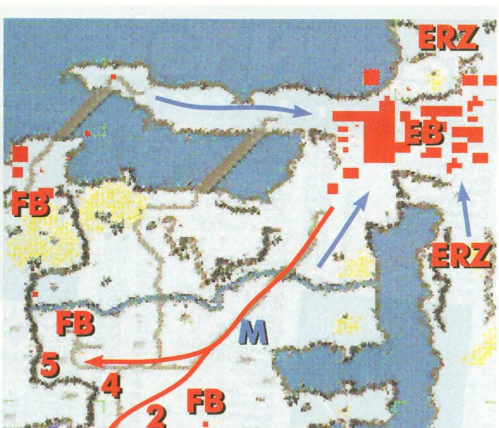
Mission 13-2

Die Umgebung der Chronosphäre (1) muß auch hier zunächst gemieden werden, was auch für Spionageüberflüge gilt. Im Gegensatz zur Parallelmission empfiehlt sich jetzt der Seeweg entlang des östlichen Kartenrandes, um einen Landungstrupp abzusetzen. Besonders auf dem letzten Drittel der Überfahrt lauern feindliche Schiffe – schicken Sie also Luftwaffe und U-Booten voraus.

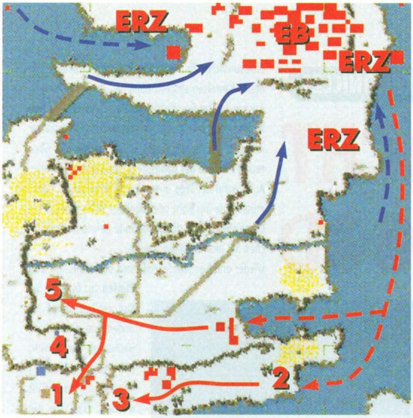
Mission 14

Auf zum letzten Gefecht, bei dem Sie alle alliierten Einheiten und Gebäude bezwingen müssen. Sobald Sie sich auf dem Festland niedergelassen haben, wird ein Landungsboot mit einer Landeinheit beladen und nach (1) geschickt, wo drei Kisten mit Heilung und Geld liegen. Sobald Fallschirmjäger bereit stehen, wagen diese den Absprung über (2) – hier befindet sich die mit nur einem Bunker versehene Energieversorgung des Gegners. Gleichzeitig müssen Sie an der Verteidigung Ihrer Basis werkeln – die Alliierten rücken ständig über Land- und Seeweg nach. Sperren Sie daher die Meeresenge bei (3) mit einer Werft und einem U-Boot ab; bei (4) tauchen häufig Kreuzer auf, die ebenfalls rechtzeitig abzufangen sind.

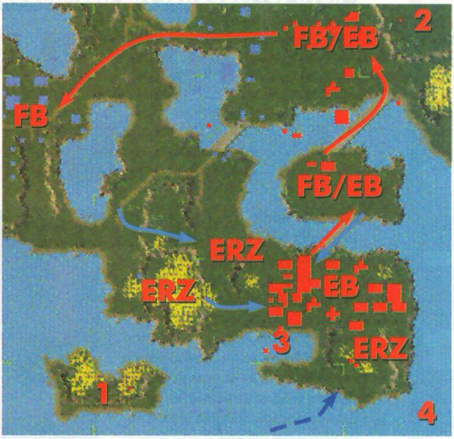
Ihr Widersacher verfügt über mehrere Basen, die einzeln auseinander genommen werden. Dabei empfiehlt es sich, zumindest je eines der Gebäude zu erobern und Waffen- und Cyborg-Fabriken anzubauen, was die



Mission 13-1: Ihr Ziel ist die Chronosphäre (1). Zuvor müssen jedoch vier Radaranlagen (2 bis 5) vernichtet werden.



Mission 13-2: Mit einer starken Luftwaffe und U-Booten setzen Sie den gegnerischen Schiffen zu.



Mission 14: Im letzten Kampf heizen Sie Ihren Gegnern noch einmal richtig ein.

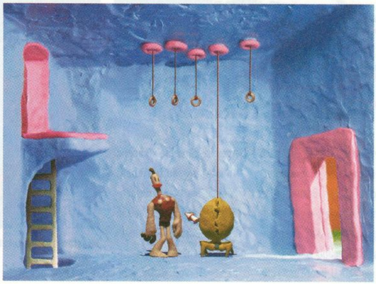
Anmarschwege erheblich verkürzt. Rücken Sie nach Norden vor; falls die Brücken bereits vermint oder zerstört wurden, ist der Seeweg zu wählen. Besonders im nordwestlichen Kartenabschnitt wimmelt es von Feindschiffen. Mit der Eroberung oder dem Bau einer alliierten Werft läßt sich dieses Problem aber mit eigenen Kreuzern lösen – ansonsten muß auf U-Boote und Luftwaffe zurückgegriffen werden, was erheblich langwieriger ist. Sind die »Blauen« vollständig aufgerieben, können Sie sich zurücklehnen und dem Geschehen in der sowjetischen Führungsriege zuschauen. Die »Bruderschaft von NOD« erblickt das Licht der Welt. Gratulation zu Ihrer Glanzleistung. (mk)

KOMPLETTLÖSUNG: THE NEVERHOOD CHRONICLES

LEHMSCHLACHT IN NEVERHOOD

Der edle König Hoborg ist abgesetzt, der böse Klogg hat die Herrschaft an sich gerissen. Doch mit Ihrer Hilfe wird Klaymen diesem Zustand ein Ende setzen.

Die Welt von Neverhood sieht nicht nur schön aus, sondern birgt auch allerlei Gefahren. Damit Klaymen nicht zum unfreiwilligen Opfer wird, haben wir diese Komplettlösung für Sie verfaßt. Grundsätzlich sollten Sie jeden Gegenstand mitnehmen. Insbesondere die kleinen Videokassetten (insgesamt 20 Stück) werden für die Schlußsequenz benötigt;halten Sie also Ihre Augen offen. Läßt sich ein Knopf drücken – nur zu. Wenn daraufhin ein Gong ertönt, hat sich damit ein Zugang geöffnet. Falls Sie nicht mehr weiterwissen und Ihnen ein Blick in diesen Artikel zu einfach wäre, schauen Sie öfter einmal in Ihrem Briefkasten nach (liegt unterhalb des zweiten Raumes). Freund und Helfer Willy greift Klaymen gerade am Anfang des Spiels auf diese Weise immer wieder unter die Arme.



Dank der Venusfliegenfalle ist die verschlossene Tür schnell geöffnet.

Der Held erwacht

Klaymen räkelt sich nach einem Mausklick aus seinem Schönheitsschlaf. Nachdem Sie dreimal den Hebel an der linken Wand umgelegt haben, ist die Tür beseitigt. Im nächsten Raum lernen wir die Gefräßigkeit einer **Venusfliegenfalle** kennen. Schieben Sie das zarte Pflänzchen unter den vierten Ring und springen hoch.



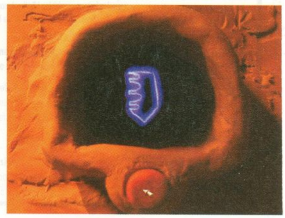
In der Höhle: Setzen Sie die einzelnen Tafeln aufeinander, um so ein Abbild der Brücke zu schaffen.

Der grüne Vielfraß hält uns nun den Weg in die Außenwelt offen. Ziehen Sie außerdem an allen Schlaufen. Gehen Sie geradeaus über die Brücke in das Haus mit dem **Dynamitmännchen**. Nach Markieren der Tafel in der Mitte des Raumes werden Sie mit einem leichten Puzzle konfrontiert: Klicken Sie solange auf die stilisierten Körperteile der Figur, bis sie vollständig aus Dynamitstangen besteht. Anschließend marschieren wir weiter nach rechts, bis zur Wand geradeaus und dann nach links. Klaymen untersucht die Kiste mit der Kurbel und findet sich eine Zwischensequenz später im Dynamitraum wieder – nur das nun ein riesiges Monster vor dem Haus lauert. Also schnappen wir uns das Streichholz und benutzen es mit der explosiven Puppe. Nun verschiebt man die Bombe nach rechts und wünscht dem Ungetüm guten Appetit. Wir verlassen das Gebäude durch die rechte Tür und öffnen das Fach gegenüber des roten Pilzes. Mit dem dahinterliegenden Knopf aktiviert man das Wasser.

Durch den Dynamitraum kommen wir schließlich in das **Haus mit dem »H«**. Dort muß aus den einzelnen Puzzleteilen ein »H« nachgebildet werden. Achten Sie drauf, daß alle dunkelgrauen Stücke auf der rechten Seite sind. Daraufhin öffnet sich eine Tür – der Weg zur Chronik ist frei. Die Abspielmaschine ist nur eine von vielen. Nachdem Klaymen seine bislang gefundenen Kassetten eingeschoben hat, darf er sich einen Auszug aus der Geschichte von Neverhood anschauen. Weiter rechts knipsen wir das Licht an (Schalter drücken) und nehmen den kleinen Becher mit. Ganz rechts am Ende des Gangs liegt eine weitere Kassette. Auch wenn der Weg unendlich lang zu sein scheint, müssen Sie ihn wohl oder übel auf sich nehmen. Die Geschichte, die in die Steinwände gehauen ist, brauchen Sie nicht unbedingt lesen.

Wieder draußen wendet man sich dem **Haus mit den Pfeifen** zu. Drücken Sie den großen Knopf am Boden und gießen den Becher mit Wasser voll. Die Behälter (rechts) müssen nun so gefüllt werden, daß Sie die Melodie der anderen Pfeifen nachspielen. Dazu spuckt Klaymen einfach hinein (von links nach rechts): dreimal, einmal, zweimal, keinmal, viermal. Schellen Sie nun an der Türklingel und gehen hinein.

Weiter rechts klettert man über die Stacheln nach oben. Falls Sie noch nicht ausgefahren sind, drücken Sie in der Chronik (Haus mit dem »H«) den Knopf am Fahrstuhl. Oben liegt ein weiterer Teil der Geschichte.



Schreiben Sie sich alle Symbole auf – sonst müssen Sie später einen langen Umweg einlegen.

Die unterirdische Welt

Wir verlassen das Haus und betreten die daneben liegenden **Höhle.** Um das große Tor zu öffnen, müssen alle drei Knöpfe aktiviert sein. Dazu drücken wir die entsprechenden Buttons: Den weißen erreicht man mit einem kleinen Auto. Es ist an der Stelle versteckt, wo uns das Monster überrascht hat. Mit dem Fahrzeug holen Sie sich später im Spiel auch einen Schlüssel. Ansonsten müßten Sie später im Spiel einen langen

EAGLE GAMES

Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon 06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

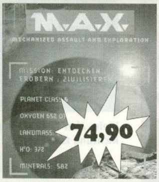
Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	74,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
4-4-2 Fußball	DV	59,90
9 - The Last Resort	DV	79,90
Ace Ventura	DV	59,90
AH - 64 Longbow	DV	79,90
AH - 64 Longbow - Data	DV	49,90
Alien Trilogy	**DV**	**74,90**
Amber	DV	74,90
Area 51 (Win95)	DA	69,90
Armored Fist 2	DV	79,90
ATF - Nato Fighters	DV	39,90
ATF - Tactical Fighter.	DV	79,90
Azrael's Tears	DV	69,90
Baphomets Fluch	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD	DA	64,90
Birthright	DV	74,90
Blam! Machinehead	DV	69,90
Comanche 3	DV	79,90
C & C - Data	DV	24,90
C & C 2: Mega Wad 4	**DV**	**34,90**
Crow: City of Angels	DV	84,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyberstorm (Win95)	DV	79,90
Darklight Conflict	DV	74,90
Das schwarze Auge 3	**DV**	**34,90**
Daytona USA	DV	69,90
Deadlock	DV	74,90
Death Rally	DA	49,90
Deathdrome	DA	54,90
Der Planer 2	DV	69,90
Der Planer 2 - Data	DV	29,90
Destruction Derby 2	DA	69,90
Die 5. Dimension	DV	74,90
Die Akte Pandora	DV	79,90
Die Fugger 2	DV	49,90
Firefight (Win95)	DV	59,90
Flugsimulator 6.0	DV	89,90
Flying Corps	**DV**	**84,90**
Formula 1 Gr. Prix 2	DV	89,90
G-Nome	DV	74,90
Gene Wars	DV	69,90
Grand Prix Manager 2	DV	84,90
Guts N' Garters	DV	79,90
Heroes of Might&Magic2	DV	79,90
Hexagon-Kartell	**DV**	**69,90**
Hind	DV	69,90
Hugo 4	DV	64,90
Hunter Hunted	DV	69,90
Hyperblade (Win95)	DV	79,90
Imperium Galactica	DA	69,90
Interstate 76 (Win95)	DV	79,90
Iron & Blood	DA	74,90
John Madden NFL 97	DA	74,90



Titel		Preis
Amok	**DA**	**69,90**
Command & Conquer 2	**DV**	**84,90**
Creatures (Win 95)	**DV**	**69,90**
Daggerfall	**DV**	**69,90**
Diablo	**DV**	**79,90**
Discworld 2	**DV**	**79,90**
Dungeon Keeper	**DV**	**74,90**
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**

GREATEST HITS





Titel		Preis
Flottenmanöver (Win 95)	**DV**	**69,90**
Formel 1	**DV**	**84,90**
Have a NICE Day	**DV**	**64,90**
Holiday Island	**DV**	**69,90**
Jagged Alliance 2	**DV**	**69,90**
KKND	**DV**	**54,90**
M.A.X.	**DV**	**74,90**
Master of Orion 2	**DV**	**84,90**
NBA Live 97	**DV**	**74,90**
Privateer 2	**DV**	**79,90**
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Warwind	**DV**	**69,90**

Titel		Preis
Bleifuß 2	**DV**	**59,90**
Blood & Magic AD&D	**DA**	**79,90**
Blue Ice	DV	69,90
Bundesliga Manag. 97	**DV**	**69,90**
Chronomaster	DA	69,90
Civil War General	DV	79,90
Civilization 2	DV	74,90
Civilization 2 - Data	DV	39,90
Cluedo	DV	69,90
Die Siedler 2	DV	69,90
Die Siedler 2 - Data	DV	29,90
Dominion (Win95)	**DV**	**79,90**
Down in the Dumps	DV	69,90
Dragonheart:Fire&Steel	DV	64,90
EF 2000 - Spec. Edition	DV	79,90
EF 2000 - TactCom	DV	34,90
Elisabeth 1.	DV	69,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Karma	DV	74,90
Krazy Ivan (Win95)	DA	69,90
Lands of Lore 2	**DV**	**84,90**
Larry 7	**DV**	**79,90**
Lighthouse	DV	79,90
Lords o.t. Realm 2	DV	79,90
Lost Vikings 2	DV	69,90
Mad TV 2	DV	69,90
Magic the Gathering	DV	79,90
MDK	**DV**	**79,90**
Mechwarrior 2:Merc.	DV	79,90
Monopoly	DA	54,90
Monster Trucks	DA	69,90
NASCAR Racing 2	**DA**	**74,90**
NBA Hangtime	DA	69,90
NBA Jam Extreme	DA	69,90
Necrodome	DA	69,90
Need for Speed Sp.Ed.	DV	79,90
Nemesis	DV	69,90
Neverhood (Win95)	DA	84,90
NHL Hockey 97	**DV**	**74,90**
NHL Open Ice	DA	64,90
NHL Powerplay 97	DV	79,90
Nihilist	DV	64,90
Orion Burger	DV	74,90
Panzer Dragoon	DA	69,90
Perfect Weapon (Win95)	DV	74,90
Phantasmagoria 2	DA	79,90
Pinball 97	DV	54,90
Pole Position	DV	69,90
Prisoner of Ice (Win95)	DV	69,90
Project Paradise	DA	69,90
Puppen, Perl. u. Pistol.	DV	69,90
Quest for Fame	DA	84,90
Quest f Glory Collection	DA	64,90
Sim Copter (Win95)	DV	69,90
Sim Park	DV	59,90
Sonic CD	DA	54,90
Star General (Win95)	DV	69,90
Steel Panthers 2	DV	69,90
Super EF2000 (Win95)	DV	84,90
SWIV 3D	**DV**	**79,90**

Komplettlösungen für viele Spiele

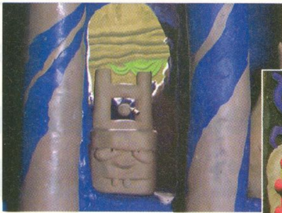
Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

Titel		Preis
R.A.M.A.	DV	79,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Ravage (Win95)	DA	74,90
Realms of Hounting	**DV**	**79,90**
Rendevous im Weltraum	DV	79,90
Risiko (Win95)	**DV**	**69,90**
Road Rash (Win95)	DV	59,90
Robotron X (Win95)	DA	69,90
Sandwarriors	DV	79,90
Schleichfahrt	**DV**	**69,90**
Sega Rally	DV	69,90
Sentinent	DA	79,90
Shattered Steel	DV	69,90
Shine	DV	74,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter - Data	DV	29,90
Syndicate Wars	DV	69,90
Theme Hospital	DV	74,90
Time Commando	DV	74,90
Time Gate (Win95)	DV	69,90
Timelapse	DV	69,90
Toonstruck	**DV**	**69,90**
Trash it	DV	79,90
Tunnel B1	**DV**	**79,90**
Virtua Cop	DA	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	29,90
Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV	79,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wizardy Gold SVGA	DV	69,90
World Ralley Fever	DA	64,90
Z	**DV**	**69,90**
Zork Nemesis	DV	79,90

HAMMER-PREISE

Titel		Preis
11th Hour	DV	24,90
3D Ultra Pinball	DA	34,90
Albion	DV	29,90
Battle Isle 3	**DV**	**39,90**
Bioforge	DV	29,90
Bundesl. Manager Pro	DV	19,90
Carrier Strike Force	DA	24,90
Daedalus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	**DV**	**19,90**
Der Seelenturm	DV	19,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Discworld	DV	29,90
Indycar 2	DA	34,90
Kings Quest 7	**DV**	**24,90**
Larry 6	DV	24,90
Little Big Adventure	DV	29,90
Lost Eden	**DV**	**19,90**
Pizza Connection	DV	19,90
Shivers	DV	24,90
Simon the Sorcerer 2	DV	29,90
Space Quest 6	DV	24,90
Stonekeep	DV	39,90
Syndicate Plus	DV	29,90
Teamchef	**DV**	**24,90**
Theme Park	DV	29,90
Tilt	DA	19,90
Vollgas	DV	34,90
Warcraft 1	**DA**	**24,90**
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruff	DV	24,90

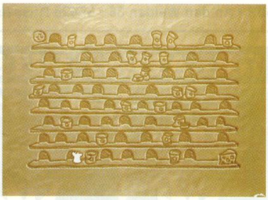
DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!
Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachnahme plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr.
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Nachdem Klaymen wieder zu seiner ursprünglichen Größe zurückgefunden hat, läßt er die Leiter mit dem versteckten Schalter herunter.



Das vorletzte Puzzle in Neverhood ist mit diesem Projektor rasch gelöst.



Klein, aber oho: Die Nase der Maus weist die exakte Richtung zum Käse.

Umweg einlegen. Der blaue Schalter liegt in der Chronikhalle (Fahrstuhl benutzen). Last, but not least: Den orangefarbenen Knopf finden wir im Haus mit den Wasserpfeifen und den ausfahrbaren Stacheln.

Ist der Zugang offen, geht es über die Brücke zu einer Anzeigetafel mit einem Knopf. Die Symbole und deren Reihenfolge notiert man und merkt sich die Stelle, an der ein Geräusch ertönt. In der Hütte wartet ein weiteres Puzzle auf Klaymen: Er muß die Lehmtafeln in der vorgegebenen Reihenfolge aneinanderkleben – das Ergebnis ist ein **Abbild der Brücke**. Nach Betätigen des nach unten zeigenden Pfeils wird sie zu einer Treppe. Um das Wasser aus dem Fluß zu bekommen, drücken Sie den roten Knopf an der Kanone.

Der Weg nach unten ist nun kein Problem mehr. Dort springt man in das grüne Fahrzeug und notiert die Hinweise an den Wänden. Im gelben Häuschen (links) stellen wir nun das richtige Radioprogramm ein, damit sich die rechte Tür öffnet.

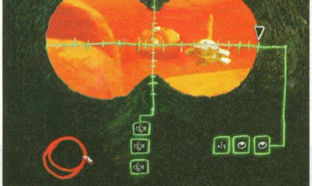
Im dahinterliegenden **Labor** schaltet man das Licht mit der Kordel an: Ein Name wird sichtbar. Licht aus und in den Glasbehälter steigen. Der große Schalter setzt die Maschine in Gang, die kleinen dienen zum Einstellen der Kristallfarben. Diese müssen in der Reihenfolge Blau, Orange, Blau, Blau und Gelb (im englischen »yellow«) gesetzt werden – schon haben wir »Bobby« nachgebildet. Klaymen schrumpft plötzlich auf wundersame Weise und gelangt durch das kleine Loch (rechts) nach oben in ein Minilabor. Mischen Sie dort die Mixtur in den Verhältnissen nach, die Sie an der Wand gesehen haben. Kennen Sie diese nicht, betrachten Sie die Reagenzgläser im großen Labor und mengen es im kleinen, grünen zusammen. Klaymen wird wieder groß und kann mit dem grünen Auto die fehlenden Hinweise an der Wand ablesen.

Haben Sie alles richtig gemacht, gelangen Sie in normaler Lebensgröße in eine Halle mit Statuen. Bei einer der Figuren (im rechten Teil des Raumes) ist ein Schalter versteckt, der eine Leiter ausfährt.

Klaymen, beam me up!

Sie finden eine Maschine, mit der Sie sich durch Neverhood teleportieren lassen können. Dazu preßt man einen der sechs Schalter (rechts) und bestätigt seine Wahl mit Druck auf die große Taste. Der **rote Knopf** bringt uns auf eine Plattform, wo wir die Kettenhalterung lösen. Daraufhin wird das geteilte Neverhood wieder zu einem Stück vereint. Nach Betätigen des **orangefarbenen Knopfs** findet sich Klaymen in einem lilanen Raum wieder. Nachdem wir auf den Schalter am Boden getreten sind, laufen wir schnell hinaus. An der Symboltafel gibt man die Zeichenfolge aus der Höhle ein. An der Stelle, wo ein Geräusch ertönte, setzen wir nun das entsprechende neue Gebilde.

Anschließend gehen Sie hinaus, drehen sich nach links und betreten ein weiteres Haus. Auf Knopfdruck wird die **Maus** nach oben gesaugt. Links gilt es, in einem Puzzle den Nager zum Käse zu bringen – folgen Sie einfach seiner Nase. Je nachdem, in welche Richtung sie zeigt, liegt der richtige Durchgang entweder links oder rechts von Ihnen. Den seltsamen Apparat schicken wir durch den Riesenstaubsauger nach oben. Im rechten Raum wartet ein Memory-Verschnitt auf Klaymen. Ohne Notizen sind Sie hier aber aufgeschmissen. Nach jeder falschen Eingabe werden alle Karten wieder zugedeckt. Mit dem Teleporter geht es nun weiter (**grauer Knopf**) zum nächsten Puzzle: Um den Teddybären zum Roboter zu befördert, gibt man ein, wieviele der angezeigten Teile im vorherigen Memory-Spiel zu sehen waren.



Mit den richtigen Koordinaten verpassen wir dem Roboter eine Kanonensalve.

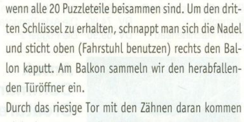
Kampf der Giganten

Laufen Sie zurück zur Kanone und geben die Koordinaten ein, die in der Chronikhalle (Licht ausschalten und Fahrstuhl benutzen) und in einer Höhle (**heller Knopf** am Teleporter) zu sehen sind. Daraufhin klickt man auf die erschienenen Pfeile (erst nach oben, dann nach rechts) und feuert auf den Roboter. Laufen Sie dann zu ihm, folgt eine gewaltige Zwischensequenz.

Als nächstes benötigt Klaymen noch **drei Schlüssel**. Den ersten finden wir wie bereits am Anfang erwähnt in der Höhle des Monsters. Den zweiten bekommen wir, wenn alle 20 Puzzleteile beisammen sind. Um den dritten Schlüssel zu erhalten, schnappt man sich die Nadel und sticht oben (Fahrstuhl benutzen) rechts den Ballon kaputt. Am Balkon sammeln wir den herabfallenden Türöffner ein.

Durch das riesige Tor mit den Zähnen daran kommen wir in den Raum, wo die Schlüssel an der rechten Wand plaziert werden. Stellt sich nur die Frage, in welche Steckplätze diese gesetzt werden müssen. Dazu aktiviert man den Apparat, der vorher durch die Röhre nach oben gezogen wurde. Hat Klaymen auch dieses Puzzle gelöst, öffnet sich eine Tür. Rücken Sie im dahinterliegenden Raum die Venusfliegenfalle unter die Schlaufe ganz rechts und hängen sich daran.

Speichern Sie ab und gehen weiter nach rechts. Dort erwartet uns Klogg, der Bösewicht von Neverhood. Er stellt Klaymen vor die Wahl: Nimmt er die Krone oder befreit er statt dessen den König? Sie werden sicherlich die richtige Entscheidung treffen. **(mk)**



Zuletzt wird Klaymen vor die Wahl gestellt: König sein oder König retten?





KOMPLETTLÖSUNG:

DSA 3 – SCHATTEN ÜBER RIVA

LICHT INS DUNKEL

So mancher Abenteurer wird sich freuen, dank unserer Komplettlösung noch einmal mit einem »schwarzen Auge« davongekommen zu sein.

Unsere Leserin Birgit Stroh hat alles daran gesetzt, die »Schatten über Riva« zu vertreiben. In der folgenden Komplettlösung begleiten wir Ihre Heldentruppe durch die gefährlichen Abenteuer in und um Riva. Aus Platzgründen konnten wir nur die Karte der Stadt unterbringen. Falls Sie in den restlichen Levels die Übersicht verlieren, greifen Sie bitte auf den Kartenplayer (auf der CD-ROM der aktuellen PC Player Plus) zurück.

Schatten über Riva

Kaum im Travia-Tempel angekommen, werden Sie gebeten, das seltsame Verhalten einiger Leute zu untersuchen. Im Firun-Tempel erfahren wir von Sina Leska, daß etwas auf dem Boron-Acker nicht stimmt. Der Zwerg Thorgrim (wohnt südlich des Marktplatzes) unterstützt uns dabei.

Auf dem Friedhof treffen Sie im Gebeinhaus auf einige Skelette und den Diener, der sich erschrocken aus dem Staub macht. Eines der Gräber ist magisch versiegelt, in einem wachsen Lotusblumen, ein drittes ist scheinbar frisch angelegt. Durch letzteres kommen Sie in eine Grabkammer mit vielen Verzweigungen. Der vierte Raum ist eine Falle, vorher die Kerzen am Pentagramm löschen. In einer Kiste finden Sie einen kleinen Schlüssel und eine Zange. Bevor wir das Grab verlassen, betrachten wir das Amulett am Ausgang. Mit der Zange können Sie es entfernen, mit dem Schlüssel öffnen. Dahinter befindet sich das zuvor unerreichbare Vampirelfengrab. Die Praios-Amulette nimmt man mit. Nach Verlassen der Grabstätte werfen Sie einen Blick auf den falschen Boron-Diener, der sich als Druide entpuppt. Wir teilen Sina Leska unsere Entdeckung mit.

Auf zur Zwergenmine

Nach einer Rast im »Blauen Kvill« geht es in Richtung Norden über die Brücke. Drüben angelangt, befindet man sich inmitten einer Diskussion. Verkaufen Sie die Sachen, die Sie nicht benötigen, und nehmen das äußere Terrain von Riva unter die Lupe.

Im Nordosten befindet sich hinter den Überbleibseln einer Steinlawine der Zugang zum geheimen Tal, das zur Zwergenmine führt. Kaum hat man sich ein wenig umgesehen, wird man von Orks angegriffen. Den toten Zwerg im Wasserfaß befreit man aus seiner Lage und steckt den vorher verdeckten Schlüssel ein. Mit diesem wird eine der Kisten geöffnet, wodurch wir an den Kreuzschlüssel gelangen. Stecken Sie ihn in das Loch der Regalwand und lesen die Notizen des Zwerges durch. Anschließend suchen wir die Treppe, die nach unten führt. Der Minengang stürzt ein, durch einen kleinen Spalt kriechen wir hindurch. Unten angekommen sehen Sie zwei Orks und einen Zwerg. Auch hier



Die Übersichtskarte von Riva. Weitere Maps finden Sie auf unserer CD-ROM.

wird die ganze Etage nach brauchbaren Gegenständen abgesucht. Um durch das Tor zu gelangen, das in die nächste Etage führt, müssen wir »Nein, Nein, Ja, Ja, Nein« antworten.

Der folgende Weg ist mit Fallen gespickt. Außerdem sind an den Mauerwänden Reliefs, die zusammen das Wort »Vergebung« darstellen. Erzählt man dies dem mittleren Türbild, sagt es »So sei es«, und man hört, wie sich ein Gang öffnet (Spielstand speichern). Hinter der nächsten Tür werden Sie von einem Minotaur angegriffen. Mit dem »Fulmicus«-Spruch sollte er kein Problem darstellen. Nun möchte die Party die Kammer nicht ohne das Buch des Drachen (einstecken) verlassen. Doch beim Hinausgehen heißt es, man handele nicht so, wie versprochen. Nach einigen zwecklosen Versuchen, den Raum zu verlassen, vernichten Sie das Buch, damit der Ausgang frei wird.

Das Umland verzweifelter

Auf dem Rückweg schaut man beim Gehöft vorbei, in dem Magier ausgebildet werden. Ein Schüler erbittet unsere Hilfe bei seiner Abschlußprüfung. Zuerst ist die Stelle gemeint, an der zwei Trauerweiden stehen. Der nächste Ort ist die nördliche Stadtmauer in der Nähe des Stadttors mit dem Bildnis am Turm. Anschließend sucht man den Platz, an dem zwei Stiefel aus einer Felswand herausschauen, da dort ein Mann bei einem Lawinenunglück sein Leben lassen mußte. Zuletzt ist der bereits verfallene Steg am Wasser dran. Den Ring finden wir im Holzstapel beim Gehöft. Vom Schüler verlangen wir nichts und bekommen trotzdem einen magischen Schild.

Die neue Kanalisation

Zurück in der Stadt besuchen wir nördlich des Marktplatzes Elya Ords, die uns beim Abschied noch einen Stadtplan verkaufen möchte. Wir gehen zu Xebbert Dürbann, der einiges über die Kanalisation der Stadt erzählt. Durch sein Haus kommen wir ohne Zwischenfälle nach unten. Auf dem Weg zum Ausgang (im Süden) treffen Sie auf ein hageres Mädchen, das den Gildenzugang öffnet. Nach einem lehrreichen Intermezzo verlassen wir die Kanalisation wieder.

Draußen erfährt man von Tarsinion, daß Ariane Windlocke ermordet wurde. Er führt uns zu ihrem Haus. Die Bettlerin Lea gibt uns den Tip, Tarik in der Kneipe Hafenmaid aufzusuchen.

Wir erfahren, daß die Gilde ihr neues Hauptquartier bezogen hat, und die Lagerhalle südlich des Marktplatzes in der Nähe des Efferd-Tempels liegt. Dort bekommen wir den Auftrag, Adrian Seehoff zu beschatten. Bei seinem Haus lauert man ihm auf. Nach einer wilden Verfolgungsjagd sehen Sie ihn in einem Gebäude verschwinden. Brechen Sie ein, stehlen das Sitzungsprotokoll der Piraten und geben es Tarik. Damit ist der Auftrag des Handelsherrn Lothur Ui Chearghail erfolgreich abgeschlossen.

Der Turm der Magier

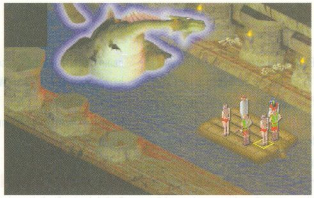
Sie werden Zeuge, wie ein unschuldiger Holberker gelyncht werden soll. Um dies zu verhindern, stiften wir erst einmal Verwirrung. Danach bringen wir Ordo Gulek nach Hause, der den Rat zusammenruft. Die Holberker bitten Sie, den Magier im Süden zu beseitigen. Haffel rudert die Party mit einem Boot ans andere Ufer. Wir werden von Mücken überfallen, versinken teilweise im Sumpf. Da das Haupttor verschlossen ist, suchen wir nach einem Nebeneingang.

Dort müssen wir uns mit dem Diener herumschlagen. Befreien Sie die Tiere aus den Zwingern, auch wenn einige davon Ihre Gruppe angreifen. Im Garten plündern wir den Kräutergarten des Zauberers. Marschiert man an den Büschen entlang, stellt eines der Partymitglieder fest, daß sie sich um eine Illusion handeln. Nach einiger Suche finden wir eine illusionäre Mauer, durch die wir hindurchgehen und uns mit Guhlen herumschlagen. An der folgenden Tür sind zwei Schlösser (Dietriche oder »Foramem«-Spruch benutzen).

Kaum ist der Turm betreten, greift der Hausherr an. Nehmen Sie die Hundestatue mit und positionieren Sie einen Gefährten an der Kurbel (gedrückt halten). Die anderen



Im Turm des Magiers: So sollte das fertiggestellte Mosaik aussehen.



Der Wasserdrache im Versteck der Feylamia sieht schlimmer aus, als er ist.

Mitstreiter schlagen sich mit Skeletten herum, die von Zeit zu Zeit kostbare Edelsteine fallenlassen (einpacken). Außerdem stecken wir das Papier mit einem Code (»NORD/ ROBL/ GRBL/ ROGE/ SUED«) ein. Nacheinander trifft man auf vier Statuen, von denen jede ein Wort sagt (notieren). Auf die Frage der fünften Statue antworten Sie: »Feuer reinigt, Blut wäscht«. Dem steinernen Bildnis antworten wir: »Borbarad«, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet. Weiter oben gilt es, den Magier im Pentagramm zu bezwingen – ohne Magie oder Fernwaffen haben Sie keine Chance. Danach durchschreiten Sie nacheinander drei Türen, die sich anschließend sofort wieder schließen. Erst nachdem alle drei Türen passiert und die jeweiligen Teleporter benutzt worden sind, gelangt man durch das Schlafzimmer des Magiers im östlichen Gang zu seiner Gruft. Hier unbedingt noch einmal speichern und noch vorhandene Zaubertränke verzehren. Es folgt ein Kampf mit einem Golem, danach werden wir von Pergor attackiert. Nachdem er besiegt wurde, verwandelt er sich in eine Fledermaus und verschwindet. Die Felder auf dem Grab müssen ausgetauscht werden, bis alle anstatt der hellgrauen Farbe dunkel und mit deutlichen Umrissen zu sehen sind. Benötigen Sie zuviel Zeit, greift Pergor erneut an. Auf dem Rückweg finden wir zwei Teleporter. Der Held an der Kurbel darf den Schalter loslassen und sich den anderen anschließen. Nun durch den Sumpf zum Steg, wo uns Haffel wieder auf die andere Seite rudert.

Mittlerweile ist allerhand geschehen. Der Geist möchte, daß man ihm die beiden präparierten Hände eines Kobolds bringt. Spricht man Movert darauf an, holt er Chariye und beide überreichen uns die Pranken. Man besucht Zyla Horger, die gleich weiß, wer uns den Streich (Dabbert Zoltan) gespielt hat. Am Ende erhält der Geist das Buch und Zyla die Hände.

Entführt auf der Windsbraut

Bei einem Besuch teilt uns Tarik mit, daß uns Malmodir in der Hafenmaid sprechen möchte. Bevor Sie der Bitte nachkommen, sollten Sie sich aller überflüssigen Gegenstände entledigen. Betreten Sie nach Einbruch der Dunkelheit die Taverne, wird die Party betäubt und auf ein Schiff verschleppt. Das Angebot des Kapitäns lehnen Sie entschieden ab. Ihre Ausrüstung finden Sie in einer Kiste im zweiten Deck. Beeilen Sie sich – Sie haben nur eine Stunde Zeit. Auf unserer Flucht begegnen wir einem Schiffsjungen, den wir mitnehmen. Er weist uns den richtigen Weg zum Beiboot. Vom Heck aus springen Sie ins kühle Naß. Falls zuviel Gewicht im Gepäck ist, muß man sich von einigen Dingen trennen, damit das Partymitglied nicht ertrinkt. Mit dem Boot rudern wir zur Stadt zurück.

Zu Unrecht verhaftet

Wieder in Riva lohnt sich ein Besuch bei der Hellseherin Quenya, die uns einige Dinge weissagt. Danach suchen wir Ordo Gulek auf. Es ist ein kleines Mädchen anwesend, von dem wir erfahren, daß der Händler Gorm Doldrecht etwas mit den Orks zu tun hatte. Mit diesem Hinweis besuchen wir den Mann, der schließlich mit der Sprache herausrückt. Sobald Sie sich dem Marktplatz nähern, werden Sie als Mordverdächtige zur Feste geführt, kurz darauf aber aus Mangel an Beweisen wieder entlassen. Zurück am Marktplatz verrät Tarik, daß einige bestochene Leute gegen uns als Augenzeugen aussagen würden – angeblich haben wir Gorm Doldrecht auf dem Gewissen. Der Handelsherr benötige außerdem unsere Hilfe. Er gibt Ihnen den Rat, die Kanalisation aufzusuchen (auf dem Marktplatz) und zum neuen Treffpunkt der Gilde zu gehen.

Die alte Kanalisation

In der Gilde werden wir gebeten, die Vampirelfe zu töten. Lea führt unsere Gruppe in die richtige Richtung. Speichern Sie ab, bevor Sie das Versteck von Feylamina (Mandara) betreten. Wieder muß einer der Mitstreiter einen Hebel gedrückt halten, während die anderen weitergehen. Zieht man den nächsten Schalter, besucht Mandara denjenigen, der am anderen Hebel steht. Zum Glück verläuft die Begegnung glimpflich. Ist die Gruppe wieder vereint, muß jemand am Knopf stehenbleiben. Die anderen schlüpfen durch die Geheimtür, die Mandara betreten hat. Im ersten Raum finden wir den angeketteten Xebbert. Selbst nach seiner Befreiung zeigt er keine Reaktion. Nun wird der nächste Hebel gezogen. Das eine Gitter ist zwar wieder zu, aber wir benutzen von nun an den Geheimgang, kehren zurück zum ersten Schalter und nehmen unseren Partner mit. Jetzt wird jeder Raum nach nützlichen Gegenständen abgesucht.

Der Weg zur Vampirfrau führt durch die Wandspiegel. Zuerst schickt man einen Streuner oder Dieb hinüber, der mit einem Armreif zum Schutz ausgestattet ist. Nachdem er die Kiste mit dem kleinen Schlüssel geöffnet hat, kehrt er zur Party zurück, übergibt den Armreif, die Anti-Hypnotikum-Kugel, die Mondlaterne und den Kristall demjenigen, der die Feylamina töten soll. Dieser tritt in das Zimmer und ißt die Kugel. Anschließend öffnet er die Kiste nochmals und schließt sie wieder. Nun wird der Kristall in die Lampe eingesetzt: Die Vampirin erscheint und schleudert uns durch den südlichen Spiegel in einen Spiegelsaal. Mit der Lampe reflektieren Sie das Mondlicht auf Mandara, die daraufhin stirbt. Xebber nimmt die Mondlampe mit und verläßt fluchtartig das Versteck. Nun können wir auch wieder durch die Tür in die Gilde zurückkehren.

Auf zur Feste

Hier erfahren wir vom Handelsherrn, daß fünf weitere Fremde eingetroffen sind, die von Bosper Jarnug in der Feste gefangengehalten werden. Nach einigen Tagen erscheint Lea mit einem dicken Verband und erzählt, daß sie einen Zugang zur Feste gefunden hat.

In der Folterkammer befreien wir den ersten Magier. Er bittet uns, auch seine vier Gefährten zu retten. Der Zellenschlüssel hätte die Form eines Amuletts und hinge einem Gardeoffizier um den Hals. Nun suchen wir das Gebäude ab und bemerken in einem Gang Löcher, die wir verstopfen. Mit dem Schlüssel öffnet man einen Raum im Norden, in dem sich der Offizier aufhält. Haben Sie ihn erledigt, befreien Sie mit seinem Amulett die anderen Zauberer.

Es folgt die Aufgabe, drei Urnen zu aufzuspüren. Betrachten Sie das Bett im Quartier des Kochs genauer. Er erzählt uns, daß die Urnen im Gemach von Bosper Jarnug hinter einer Kiste versteckt sind. Nun gehen wir zu dem Raum, der in der gegenüberliegenden Wand die Löcher hatte. Schaut man sich in dem Zimmer die Kiste nochmals an, kann man diese verschieben. Dahinter liegt ein Kämmerchen mit einer weiteren Box, in

der die drei Urnen stehen. Auf dem Rückweg erwarten uns die Magier, die wir zur Gilde bringen.

Der Vater des Flusses Kvill

Außer den Urnen hat sich angeblich ein Zauberstab auf dem versunkenem Schiff befunden. Um unter Wasser atmen zu können, wird Ihre Truppe mit einem Zauber versehen. Kaum angekommen, greift man uns an. Dem nächsten Schwarm der Necker folgen wir und bekommen vom Vater des Flusses den Auftrag, die Ursache für die Aggression der Necker herauszufinden. Da sich die Königstocher Zorka in einen Ihrer Gruppenmitglieder verliebt hat, begleitet sie uns. Bald sehen Sie, wie ein Necker in einem Haus verschwindet. Also folgen wir ihm durch die Luke in den geheimen Keller. Hier finden wir den Grund des seltsamen Verhaltens: Nehmen Sie zwei Schnapsflaschen mit, den Rest zerstören Sie und kehren zum König zurück.

Dieser überreicht uns einen Stab, mit dem wir die Türen öffnen können, die mit Zauber, Gewalt oder Dietrichen nicht zu knacken sind. Nun ergibt sich im Schiff die Frage, wie gelangt man nach oben zu der Tür. In der Nähe steht eine Kiste, diese dürfen wir nicht ganz entleeren. Dort packen wir unsere Bleischuhe hinein und siehe da, wir schweben nach oben und ziehen dort die Schuhe wieder an. Durchsuchen Sie alle Regale und nehmen den Kristall in Pyramidenform mit. Vor der nächsten Tür kombinieren wir die Pyramide mit dem Stab, um die Tür zu entriegeln. Speichern Sie ab, und kämpfen Sie gegen die Wasserelemente, die hinter der folgenden Tür lauern. Schicken Sie dazu den Kämpfer mit den meisten Bewegungspunkten zur Kiste, während sich die anderen um die Wassernixe Zorka postieren. Die Box ist leer. Zurück beim Vater des Flusses erhalten wir den Stab und bedanken uns nochmal. Da uns hier nichts mehr hält, kehren wir alle an die Wasseroberfläche zurück, indem wir die Schuhe dort ausziehen, wo wir ins Wasser getaucht sind. In Riva soll die Hellseherin Quenya Sternenstaub die Runen auf dem Stab übersetzen. Die Party sollte sich nun ausruhen.



Im Endkampf gegen die Königin ist Magie die beste Waffe.

Der letzte Kampf

Mit den fünf Magiern marschieren Sie in den Keller der Feste, wo die Königin haust. Dort werden wir geschrumpft und aller Gegenstände entledigt. Nackt, wie Gott uns schuf, betreten wir den Ameisenhügel. Hier heißt es, erst einmal Waffen und andere brauchbare Gegenstände zu finden. Nach und nach sind Sie wieder einigermaßen ausgerüstet. Durch das Loch in einer Kammer gelangen Sie eine Etage tiefer. Die Pilze heilen und geben Mana zurück, ebenso die Bernsteintropfen (wichtig ist, daß von diesen Tropfen einige für den Endkampf aufgehoben werden). Das Schilfrohr, den Stachel und die Käferkralle benötigen Sie, um daraus eine Flöte herzustellen. Im Labyrinth suchen wir den Ausgang und blasen vor der Geheimtür die Melodie, die wir schon einige Male gehört haben. Nun ist der Zugang zur nächsten Kammer frei. Die folgende Geheimtür gibt sich auf die gleiche Weise nach (abspeichern). Jetzt geht es einen Gang hinab. Wartet man zu lange, hängt sich der Rechner (unserer Erfahrung nach) auf, oder man erlebt einen unendlichen Kampf gegen sich selbst. Laufen Sie schnell geradeaus bis zum nächsten Tunnel. Nach einigen Metern sind wir bei der Königin. Am besten wirkt hier der Spruch »Ingifaxius Flammenstrahl«. Sobald die Herrscherin tot ist, benutzt man das Amulett, das wir von den Magiern erhalten haben. Es folgt eine Endsequenz, und das Spiel ist zu Ende. Herzlichen Glückwunsch! **(mk)**

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

KOMPLETTLÖSUNG: RENDEZVOUS IM WELTRAUM

BLIND DATE IM ALL

Es liegt ein weiter Weg vor Ihnen, bis alle Geheimnisse von »Rendezvous im Weltraum« gelüftet sind - mit unserer Komplettlösung geht es wesentlich schneller.

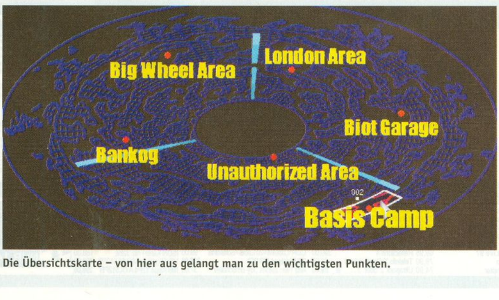
Die Abenteuer auf Rama haben es in sich. Christian Giegerich hat es dennoch geschafft, eine Komplettlösung zu erstellen. Grundsätzlich müssen alle auf Rama herumliegenden Artefakte mitgenommen werden. Viele davon werden per Zufallsgenerator verteilt. Die vorgegeben Orte, an denen die Gegenstände zu finden sind, werden alle in der Lösung erwähnt. Sollte Ihnen ein Teil fehlen, suchen Sie erkundete Orte wieder auf oder schauen im Camp vorbei. Meist treffen Sie dort einen Ihrer Kollegen, der Ihnen das vergeblich gesuchte Stück überreicht.

Die Ankunft

Nach dem Intro klicken Sie sich am Computer durch alle VidMails. Auf der anderen Seite des Raumes steigen wir die Leiter zwischen den Kisten hinab und nehmen den Schlüssel für Spint Nr. 6 vom Terminal. Wieder oben plündert man den zweiten Spint; der gefundene Computer dient zum Abspielen von Datacubes. Schrank Nr. 6 wird ebenfalls ausgeräumt. Hinter Spint Nr. 9 wartet Ihr zukünftiger Ratgeber. Kurz darauf bittet uns Francesca Sabatini via VidMail, ihr ein Feuerzeug mitzubringen. Mit dem letzten Schlüssel öffnen Sie das siebte Fach und ergreifen die Linse und den Datacube. Mit dem Cable Car fährt man nun nach der Eingabe des Codes (4143) zu den Ausgrabungsstätten. Dort finden Sie am Tisch einen Datacube und eine Nachricht (lesen). In der Truhe liegt einer der später benötigten roten Plättchen und eines von insgesamt zehn goldenen Kartenteilen. Von Zeit zu Zeit sollten Sie den Ort erneut aufsuchen, um die deponierten Fundstücke der anderen Crewmitglieder einzustecken. Nähert man sich dem Ausgang, folgt eine Unterredung mit Turgenyev. Nachdem wir das Gebäude verlassen haben, erscheint die Übersichtskarte (siehe Bild unten). Auf einem der Kartenausschnitte bewegt sich eine grüne Linie. Betreten Sie das Szenario und warten, bis die Blechraupen vorbeigezogen sind. Das von einem Roboter verlorene Teil wandert in unser Inventar. Nach einem Gespräch mit Nicole (4 Uhr) laufen Sie zur Biot-Garage. Suchen Sie das Gelände nach nützlichen Gegenständen ab (das rote Plättchen auf dem Sockel kann nicht mitgenommen werden) und sprechen mit Wilson. Von Richie erhält man einen weiteren Datacube. Der Splitter am zerstörten Kristall wird eingesteckt. In der angrenzenden Biot-Garage lassen wir Pug jeden Roboter beschreiben und scannen. Wieder draußen stöbern Sie einige Artefakte unter dem abgestürzten Raumschiff im Nordwesten auf. Auf der Karte geht es nun zur London-Area.



Nach Eingabe des Codes bringt Sie das Cable Car zum Basiscamp.



Die Übersichtskarte – von hier aus gelangt man zu den wichtigsten Punkten.

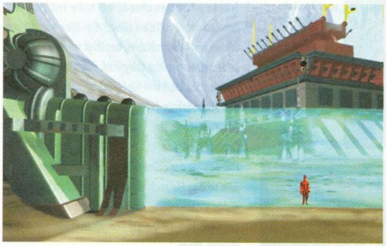
London-Area

Sprechen Sie mit Takagish und nutzen nach neun kurzen Unterbrechungen des Kraftfelds die lange Pause, um hindurchzuschlüpfen. Im Westen zieht man die Lade aus der Apparatur und deaktiviert so das Feld. Die danebenliegenden Gegenstände bereichern das Inventar. Beim Betrachten des rechten Pfeilers mit der roten Markierung muß eines der Plättchen in den noch offenen Platz eingesetzt werden.

Die große Halle hinter der geöffneten Tür suchen wir nach metallenen Kartenteilen und roten Plättchen ab. Am Schaltpult in der Mitte des Raums betätigt man sämtliche Knöpfe und setzt die beiden Pläne mit den goldenen Teilen an den Pulten auf der anderen Seite zusammen. An der Säule gegenüber des Eingangs treffen Sie auf ein weiteres Plättchenpuzzle. Hinter der nächsten Tür schauen Sie dem Mantis-Biot beim Aufzugfahren zu. In einer Ecke des Saals finden Sie eine metallene Kiste. Im Inventar wird sie gedreht, bis man ein herausragendes Dreieck entdeckt.

Jetzt muß der Aufzug aktiviert werden. Funktionieren Sie hierzu das Allzweckmesser zur Taschenlampe um und setzen die rote Kristallscherbe davor. Das neue Werkzeug wird mit dem im Aufzug eingelassenen Viereck kombiniert. Betreten Sie den eingetroffenen Lift und fahren durch wiederholtes Einsetzen der Lampe nach unten. Die folgende Passage suchen wir wie üblich nach roten Plättchen ab.

Außerhalb des Gebäudes setzen Sie beim Kraftfeld die Kiste in den Dreieckslot am Schalter. Aus der offenen Box entnehmen Sie die Artefakte und stiefeln zurück zum Camp. Nehmen Sie das Puder aus dem Kühlschrank und schauen nochmals nach eventuell herumliegenden Plättchen. Über die Karte suchen Sie die Big-Wheel-Area auf. Nach einem Gespräch mit Francesca benutzen wir die erhaltene Karte mit dem Computer und lesen



Bei dieser Energieschranke warten wir den richtigen Zeitpunkt ab, um ohne Gefahr hindurchzuschlüpfen.

die vorhin verschlüsselte Nachricht Heilmanns. Weiter vorne betrachtet man den Container neben dem Müllsammler gründlich.

Jetzt machen Sie sich daran, die verdreckten Plättchen zu säubern. Hierzu benötigt man die Samen einiger Pflanzen, die in der Big-Wheel-Area wachsen. Diese werden bei der nahe gelegenen Apparatur in das sternenförmige Loch des Steuerpultes gesteckt. Die Puderbox gehört in das Fach links daneben. Danach dreht man das linke obere Rad und leitet die Reinigungssäure somit nach Osten. Wenden Sie sich nun dem rechten Container zu und drehen den Hahn auf, um die Flüssigkeit über dem Gitter wegzuschwemmen. Jetzt werden die schmutzigen Plättchen jeweils einzeln auf das Gitter gelegt und per Knopfdruck ausführlich gesäubert.

Durch eine Unterredung mit Richie Wakefield (15:30 Uhr) erhält der Spieler die dritte der gesuchten Linsen. Die drei Gläser setzt man in die Kanone in der Mitte des Szenarios ein. Daraufhin schmilzt ein freigesetzter Schuß das eingeschweißte Plättchen in der Nähe der Biot-Fabrik. Nachdem Sie es vom Sockel genommen und den gegenüberliegenden Container inspiziert haben, geht es nach London.

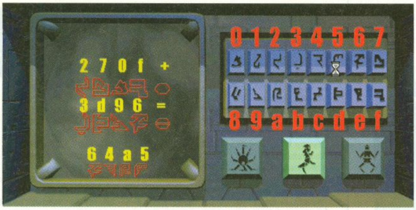
Öffnen Sie im Saal hinter der Eingangshalle des Gebäudes mit den sauberen Plättchen die Tür im Nordwesten. Im nächsten Raum schießen wir mit der Laserkanone (Podest) den Biot ab. Die herumliegende Palette (links) kommt ins Inventar. Der Hebel aktiviert eine Sicherheitskamera. Auf dem Rückweg treffen wir auf Nicole, die vom tragischen Tod Reggie Wilsons erzählt. Setzen Sie den erhaltenen Datacube in den Computer ein und spielen das Video ab. Die nächste Station ist Bangkok.

Die Bangkok-Area

Nachdem wir das Gebäude mit Hilfe der bereits erprobten Plättchen-Methode betreten haben, drücken wir an der linken Rechenmaschine die Zahlen nach. In der offenen Nische legt man den Schalter um und öffnet somit die Aufzugstür weiter östlich. Lösen Sie danach die relativ leichten Rechenaufgaben an der rechten Maschine; ein weiteres Fach mit einem roten Edelstein öffnet sich. Im Museum (östlich) betrachten Sie jedes der ausgestellten Stücke genau und drücken auf den Knopf. Mit dem Lift gegenüber des Eingangs (Plättchenpuzzle) geht es eine Etage nach oben, indem man den lilafarbenen Dreieckknopf betätigt. Nordwestlich des Aufzugs befinden sich drei weitere Mathemaschinen, die mit ramanischen Rechenaufgaben aufwarten.

Die drei Rechenmaschinen

Bei Maschine Nr. 1 werden die jeweiligen Ziffern exakt nachgedrückt. Betätigen Sie den freigelegten Schalter und lösen die Aufgaben am Computer in der Mitte. Die Anzahl der Symbole muß als hexadezimale Zahl eingegeben werden – zur Umrechnung der Werte in Hexzahlen benutzen Sie am besten den Windows-Taschenrechner: Darauf achten, daß »dez« aktiviert ist, Zahl eingeben, »hex« anklicken und den erhaltenen Wert (wieder im Spiel) über die Tasten eingeben, um nach erfolgreichem Abschluß ein Menschensymbol zu bekommen. Wieder ist eine Maschine überlistet.



Die dritte ramanische Rechenmaschine hat es in sich, anhand des Beispiels erkennen Sie die korrekte Vorgehensweise.



Die Anzahl der Symbole müssen bei der mittleren Farbmaschine oktal eingegeben werden.

Bei der dritten Rechenmaschine addieren wir die abgebildeten Ziffern (bei einer Elipse) oder subtrahieren (Elipse mit einer Kugel darin). Auf dem Bildschirmfoto oben sehen Sie ein Beispiel – der Win-Taschenrechner ist auch hier wieder von Vorteil. Nun haben Sie sich den roten Rubin redlich verdient.

Ein Zimmer weiter begutachtet man sämtliche Ausstellungsstücke des Rama-Museums und fährt mit dem Lift am anderen Ende des Raumes. Gehen Sie weiter und betrachten alle Gegenstände. Eines der Stücke (Alien Tool) wird eingesteckt. Zurück beim Big-Wheel finden wir einen gefangenen Ramanier. Um ihn zu befreien, trennen Sie ein Kabel des Roboters mit Hilfe des Alien-Tools ab und helfen dem Außerirdischen mit der Brechstange aus seiner Gefangenschaft. Mit dem roten Halsband im Gepäck dringen wir im Avain-Museum über einen weiteren Lift in den Octospider-Level vor.

Die Farbrechenmaschinen

Auch hier machen drei Terminals dem Spieler das Leben schwer, diesmal werden jedoch nicht fremdartige Zeichen, sondern Farben benutzt (siehe Bildschirmfoto oben). Um eine Rechenaufgabe zu lösen, müssen Sie nicht hexadezimal, sondern oktal rechnen (beim Taschenrechner »okt« statt »hex« anklicken). Beim rechten Gerät bedeutet ein rotweißer Streifen eine Addition, ein blauweißer eine Subtraktion. Öffnen Sie das linke Fach und legen den Hebel um. Aus dem mittleren Terminal stibitzen Sie nach den richtig beantworteten Rechenaufgaben das Octospider-Symbol, die rechte Nische birgt einen weiteren Edelstein, der eingesteckt wird. Betrachten Sie im Octospider-Museum alle Ausstellungsstücke und heben den grünen Stein vom Boden auf. Am Lift stecken wir die drei roten Rubine in die dazugehörigen Slots und nehmen den erscheinenden Würfel mit (im Inventar betrachten).

Jetzt steht ein weiterer Besuch beim Big-Wheel an. Hier suchen Sie das große Rad auf und betreten es (runter, vor). Stiefeln Sie in das Zentrum hinüber (links, dreimal geradeaus, rechts, zweimal geradeaus). Im hiesigen Zimmer drücken Sie den rechten Knopf unter dem Bildschirm und gehen nach der Zwischensequenz zur Biot-Fabrik, wo Sie das von den Spider-Biots aufgebrochene Gitter vom Boden aufheben. Dieses dient im Radzentrum als Leiter: Lehnen Sie es an die Wand an und klettern zu dem Podest hinauf.

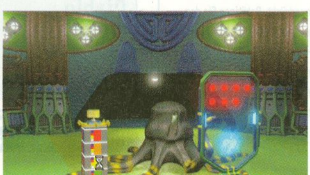
Hier nimmt man das leere Plättchen und kann nun endlich die Docks (4:30) aufsuchen, wo Brown schon ungeduldig wartet. Nicole tritt während des Gesprächs hinzu. Bei der folgenden Erkundung des Stegs finden wir eine weitere Bombe. Inzwischen haben Nicole und Brown ihre Unterhaltung beendet, und Sie können zu Nico ins Eismobil steigen.

New York, New York

Am Eingang setzen Sie die gleichförmige Platte aus Ihrem Inventar ein und betreten den Komplex. Dort untersuchen wir den Datacube mit dem Computer.

Avain-Plaza

Hier hilft die im Computer abgebildete Karte bei der Orientierung. Grasen Sie alles nach nützlichen Artefakten (Edelsteinen, gelber Filter, et cetera) ab und suchen die weiße Rampe im Norden der Plaza auf. Werfen Sie einen Blick auf die Abbildung an der Wand (links) und die dreieckige Säule. Beim Plättchen-Rekorder (im Osten der Plaza) setzen wir die roten Scheiben-Plättchen ohne Etikett in die Vertiefung und nehmen mit den Pfeilen (links) drei Töne auf, die zum Öffnen der Labyrinthtüren benötigt werden.



Der Octo-Teacher gibt uns nach Lösung seines Rätsels O'Tooles Karte.

Jetzt betritt man das Labyrinth. Pug gibt uns den derzeitigen Standort von fünf im Labyrinth herumliegenden Stimmgabeln (»Tuning forks«), die auf jeden Fall eingesteckt werden.

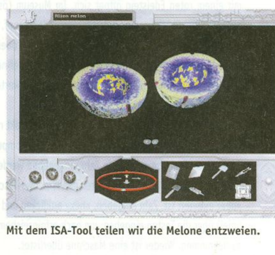
Octospider-Plaza

Nehmen Sie das grüne Octahedron vom Boden. Außerdem stoßen Sie noch auf einen blauen Filter und Takagishis Videokamera. Aus ihr entfernt man den Datacube und benutzt ihn am Computer.

Human-Plaza

Eine der Türen ist durch eine große Schlucht unerreichbar. Suchen Sie nach einem rotgrünen Octahedron, laufen zur großen grünen Statue und plazieren die Stimmgabel mit einer einzigen roten Markierung an einem Ende in dem Slot. Ein Mantis tritt aus seinem Versteck und passiert die Tür mit einem blauen Laser. Dieser wird mit dem blauen Filter und der Taschenlampe nachgebaut. Leuchten Sie das Schloß der Tür damit an und steigen im nächsten Zimmer in die Bahn. Jede Station kann über einen Druck auf den roten Knopf erreicht werden und enthält drei Puzzleteile. Ziel ist es, nach und nach die folgende Evolutionsreihe festzusetzen: Nashorn, Ameise, Schnecke, Frosch, Katze, Adler, Robbe, Kuh, Elefant. Nun kann die östliche Station angesteuert und dort die Bahn gewechselt werden. Per Knopfdruck erreichen wir eine kleine Kammer, in der wir mit dem gelben Hebel die Brücke zur Schlucht auf der Human-Plaza ausfahren.

In der Nähe des Eingangs der Octo-Plaza finden Sie ein gelbes Octahedron. In der Höhle östlich davon betrachten Sie O'Tooles Foto auf dem hellgrünen Podest. Nachdem Sie das grüne Octahedron mit dem Schloß kombiniert haben, nehmen Sie das Foto mit. Auf dessen Rückseite steht ein Teil des Codes, der für das Finale benötigt wird. Das weiße Podest schließen Sie mit dem gelbblauen Stein auf. Somit erhalten Sie ein weiteres Octahedron. Jetzt ist der Sockel in der Mitte des Raums an der Reihe: Entfernen Sie den Filter von Ihrer Taschenlampe und leuchten das Prisma an. Wir drehen es solan-

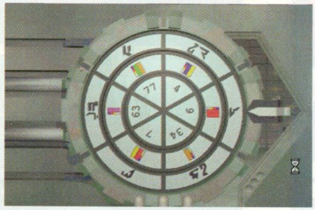


Mit dem ISA-Tool teilen wir die Melone entzweien.

ge, bis das linke Schloß vom Lichtstrahl getroffen wird. Nehmen Sie das Prisma mit und stecken es beim Tetrahedron (in der Mitte der Plaza) in das Türschloß.
Im Haus erwartet uns ein Farbenrätsel, bei dem wir die Farben so mischen müssen, daß alle drei Ergebnisse den oben angezeigten entsprechen. Linke Farbe: Ziehen Sie den linken und mittleren Hebel ganz nach unten, den rechten zu drei Vierteln nach oben. Mittlere Farbe: Schieben Sie den linken Schalter zu drei Vierteln, den mittleren zur Hälfte, und den rechten ganz nach oben. Rechte Farbe: Linker Hebel zur Hälfte nach oben, mittlerer zu dreiviertel nach oben, und den rechten zu einem Viertel nach oben.
Zurück beim Stimmgabelabdruck auf der Avain-Plaza schieben wir die Gabel mit den vier roten Markierungen an einem Ende solange in den Slot, bis sich die weiße Rampe zwei Bilder weiter unter der geöffneten Tür befindet. Kraxeln Sie die Rampe empor, packen Sie im folgenden Zimmer das Piston Device (liegt in einer Ecke) ein und stellen es an den Fuß der großen dreieckigen Säule. Per Mausklick wird es aktiviert und wirft die Säule um. Die entstandene Treppe führt zu einem Vorsprung, wo man sich »Avian Perch« schnappt.
Beim Tetrahedron legen Sie der linken Avian-Statue das Halsband um. Neben der Tür erscheint ein Schalter, den Sie mit Hilfe des Perches erreichen und niederdrücken. Im Gebäude betätigen wir den roten Hebel und drehen an der linken Scheibe, bis ein fußballähnliches Gebilde erscheint. Damit öffnen Sie das Portal zum Avain-Lair. Auf Ihrem Spaziergang flattert ein Avain vorbei, dem Sie flugs folgen. Werfen Sie einen Blick in die Öffnung, durch die er verschwunden ist. Der Außerirdische holt eine Leiter herbei, die uns weiter nach unten führt.

Avain-Lair

Marschieren Sie nach vorne, dann nach oben, links und zweimal vor. Dem Avain entwenden wir die Melone und teilen sie mit dem Allzweckmesser in zwei Hälften. Eine wird sofort mit dem Löffel aus dem Messer vertilgt, die andere bekommt der Außerirdische. Zum Dank ruft er Ihnen einen Lift herbei, der Sie nach oben bringt. Nehmen Sie dort den Übersetzer, drehen sich einmal kurz um und fahren wieder hinab.
Zurück am Melonenspender bedienen Sie sich zwei weitere Male und spalten die beiden Früchte im Inventar entzwei. Zweimal rechts, zweimal vor, runter, vor, hoch, links, vor: Schon ist das Theater erreicht. Hier spazieren Sie nach vorne und nehmen einen Kanister voll Öl (»gourd«) von der linken Wand. Rechts, dreimal vor, zweimal rechts: Nach dem Auftauchen des Avains dreht man sich nach links und reißt die Pyramide vom Octokostüm. Zurück im Schacht ölen wir die Kurbel (im Osten) und fahren mit ihr die Brücke voll-


Sämtliche Neunen in allen Sprachen müssen nach Osten zeigen, bevor sich die Tür öffnet.

2, 15. Nun geht es zweimal vor, runter, zweimal vor, ständig aus. Zurück, links, vor, links, runter, vor, hoch, links, vor, links: Sie erreichen ein Klassenzimmer. Notieren Sie sich die über der Tür stehenden Zeichen und übersetzen diese mit Hilfe des Ziffernquaders (Ergebnis: 11, 8, 3). Vor den zwei Gemälden essen Sie etwas Melone. Der dabei an einer der beiden Wände entdeckte ramanische Geheimcode wird in die Zahlen 6, 9 und 8 gewandelt.
Begeben Sie sich zu der abgeschlossenen Tür im obersten Level, und übertragen Sie den Code darüber in 7, 2, 15. Letzterer wird in den Übersetzer der Avains eingegeben. An der Konsole hinter der Tür drehen Sie zweimal am kreisförmigen Regler und tippen auf dem Keypad die Kombination 11, 8, 3 ein. Der so aktivierte Bildschirm zeigt das Klassenzimmer. Den Hebel rechts ziehen Sie ganz nach unten. Um nach draußen zu kommen, verwenden Sie den altbewährten Code 7,

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

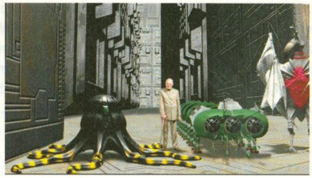
Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 4 v.5.03.97 ist am 3.02.97
Heft 5 v.2.04.97 ist am 3.03.97

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax0 89/9 91 15-377

Kleinanzeigen



Die Bombe: Nach drei falschen Eingaben ist das Spiel vorzeitig beendet.



Endlich ist es geschafft – von allen Kreaturen ist Opa Clarke mit Sicherheit die Rätselhafteste.

2, 15. Nun geht es zweimal vor, runter, zweimal vor, hoch, vor, links, hoch, vor, runter, links, vor, rechts, zweimal vor, links, vor, hoch. Wir erreichen eine Art Balkon auf Level 2 und finden einen Enterhaken samt Seil. Steigen Sie wieder auf den Boden hinab und begeben sich zurück in den Klassenraum, um den Haken im Aufzugsschacht zu befestigen.

Klettern Sie runter und laufen dann nach vorne, rechts, zweimal vor und links. Heben Sie die Schüssel auf und gehen dann viermal vor, links, zweimal vor und einmal nach links weiter. Die Schale füllt man an der Pfütze mit Säure, um damit den verdreckten Hebel zu säubern. Betätigen Sie ihn und drehen zweimal an dem Dreieckszeiger in der Mitte, bis er nach Westen ausgerichtet ist. Ziehen Sie den rechten Dreiecksschenkel herbei und drücken danach den kleinen roten Knopf im Zentrum der Apparatur. Somit wird die linke Pfütze abgesaugt und die darinliegende Pyramide mitgenommen.

Mit dem Seil geht es zurück ins bekannte Klassenzimmer. Von dort aus läuft man zum Südkorridor von Level 2. Die Luke am dortigen violettfarbenen Zylinder untersuchen wir. Wurden beide Pyramiden in die Schale gelegt und gescannt, öffnet sich die Nische und eine Schlüsselkarte kommt zum Vorschein. Zurück am Zentralschacht schlendern Sie zunächst runter, dann nach vorne, hoch, vor, links, hoch, zweimal vor, links und zweimal vor. Sie gelangen in den nördlichen Flur von Level 1. Dort öffnen Sie die Tür auf die übliche Weise und lesen den Code über dem Fahrstuhlschacht ab (Übersetzt: 9, 14, 7). Letzterer wird sogleich an der Apparatur im Lift dazu verwendet, eine Etage nach oben zu fahren. Vom Ankunftsort aus gehen Sie hoch, dann links und einmal vor. Aktivieren Sie den Computer mit der gefundenen Schlüsselkarte und geben über das Keypad den Code 6, 9, 8 ein. Durch den Zentralschacht verlassen Sie den Lair nach oben.

Außerhalb des Avain-Nestes treffen wir auf Richard Wakefield, der uns von dem scharfgemachten Sprengsatz erzählt. Er erwähnt außerdem, daß sechs Stunden Zeit bleiben, um die Bombe ausfindig zu machen und zu entschärfen. Außerdem begleitet Sie von jetzt an Falstaff, der Abenteurer.

Octospider-Lair

Vom Tetrahedron auf der Octospider-Plaza aus begibt sich der Held zunächst nach links, dreimal vor, rechts, vor und wieder links. In das Schloß neben der Tür stecken Sie das Octospider-Zeichen und die Pyramide vom Kostüm. Im Lair gehen Sie zurück, dreimal vor, rechts, zweimal vor, links, dreimal vor, dreimal rechts, fünfmal vor und erreichen so ein Zimmer mit zwei Octospiders. An der Tür, aus der die Außerirdischen gekommen sind, lassen wir Falstaff durch den linken unteren Teil des Durchgangs den Schlüssel und Sabatinis Uniform holen. Entfernen Sie davon die drei Datacubes und spielen diese am Computer ab. Wir drehen uns anschließend um 180 Grad und drücken am linken Keyboard die zweite Taste von rechts. Dies legt ein Geheimfach hinter Ihnen frei. Schließen Sie es mit einem Ihrer Octahedra auf und nehmen alle Kristalle aus dem Fach. Treten Sie zurück, dann nach links und zweimal vor. Die Tür wird mit Hilfe des blauorangenen Octrahedron geöffnet. Im nächsten Raum spazieren Sie zweimal geradeaus und werfen einen Blick an die Decke.

Die Lösung des Mathepuzzles an der Decke: Sie sehen eine Uhr mit acht Stellen vor sich. Dort, wo auf unserer Uhr die »3« steht, prankt hier die »0«. Das ganze funktioniert wie eine Uhr mit acht Stellen. Merken Sie sich die Anzahl (0 – 7), die das weiße Viereck im inneren Kreis von seiner ursprünglichen Position nach rechts versetzt wurde (Ergebnis = x). Das Gleiche geschieht mit dem äußeren Ring (Ergebnis = y). Der gesuchte Wert ergibt sich aus x * 8 + y. Um das Ganze noch etwas kniffliger zu machen, ändert sich die Farbenstellung immer wieder beim Verlassen der Plattform. Schreiben Sie sich das Ergebnis auf.



Drehen Sie sich jetzt zweimal nach Westen und öffnen die vor Ihnen liegende Tür mit dem gelbroten Octahedron. Nun sechsmal vor und einmal Richtung rechts. Nach einer Inspektion des Alien-Devices drücken Sie auf den blauen Knopf und geben danach das Ergebnis des eben bestandenen Octapuzzles ein. Nach einem weiteren Druck auf den blauen Schalter dreht man sich nach Westen und schließt das Gatter mit dem grünroten Stein auf. Zweimal vor, links, vor, runter, dreimal vor, runter. Sie sind nun in der untersten Etage. Betrachten Sie die Karte und betätigen den blauen Knopf. Nun wirft man einen Blick an die Decke und löst ein weiteres Octarätsel. Weiter östlich geben wir das neue Ergebnis in den Device ein und suchen im Zimmer nebenan nach O'Tooles Kreuzkette. Über die Kletterstangen (in dem Loch) geht es weiter. Wenden Sie sich nach rechts und stoßen die linke Tür mit dem lilablauen Juwel auf. Nordöstlich des Durchgangs finden wir ein Trophäenzimmer, in dem unter anderem der tote Takagishi liegt. Hinter der Tür gegenüber des Eingangs mit dem orangeroten Octahedron folgt ein weiterer Raum. Der hiesige Octoteacher zeigt Ihnen eine Sieben und fordert Sie auf, diese in eine Farbe umzusetzen. Verschieben Sie den Farbzylinder nach links, und wählen Sie das violette Viereck (das zweite von unten). Zur Belohnung bekommen wir O'Tooles Karte. Stecken Sie die Zifferntafel (ist auf dem Farbzylinder befestigt) sowie etwas Nahrung des Octospiders ein. Nun kraxeln Sie über die Stangen einen Level nach unten und begeben sich zum anderen Ende des Gangs, wo ein kleines Auto steht. Setzen Sie Falstaff und das Futter hinein. Nach einem Druck auf den weißen Knopf entdeckt der kleine Mann einen Unterschlupf der Außerirdischen, wo er das Fahrzeug verläßt und den Laser von der westlichen Wand mitnimmt. Schließlich werfen Sie den Fleischbrocken in die Schüssel des rechten Octospiders und können damit O'Tooles ID-Card im Osten erreichen und einstecken. Falstaff fährt mit dem Auto zurück zu seinem Herrn und Meister. Im oberen Level kommen wir über den rechten Tunnel wieder zum Zentrum. Von dort aus wird abermals der Human-Plaza aufgesucht.

Bombastisches Finale

Östlich des Eingangs zur Human-Plaza helfen die Pyramide aus dem Pool und das Menschen-Icon durch die Tür. In der nächsten Passage müssen alle Ringe mit der »9« nach Osten zeigen (siehe Bildschirmfoto vorherige Seite). Anschließend vor, links, vor, rechts: Mit Falstaffs Laser den Crane-Biot abschießen.

Der Entschärfungscode der Bombe ändert sich von Spiel zu Spiel und besteht aus fünf Zahlen mit je vier Stellen. Vier korrekte Ziffern wurden bereits richtig eingegeben, die restlichen entnehmen Sie der Catechism-Card, der Rückseite von O'Tooles Jubiläumsfoto sowie der ID-Karte (Achtung: Tag und Monat sind vertauscht). Mit Hilfe der Zifferntafel läßt sich jede dieser Zahlen in einen vierstelligen Code umrechnen. Nach Betätigen des Input-Knopfs sind alle noch lebenden Crewmitglieder gerettet. Um die Endsequenz einzuleiten, steigen Sie die Treppe hinter ihnen empor. **(mk)**

KOMPLETTLÖSUNG: DOWN IN THE DUMPS

DIE RETTUNG DER BLUBS

Als Außerirdischer hat man es auf diesem Planeten nicht leicht. Damit Sie nicht für immer mit Familie Blub auf der Müllhalde leben müssen, haben wir uns der Herausforderung angenommen.

Die Abenteuer der unfreiwilligen Erdbewohner sind in vier Abschnitte unterteilt. Es gibt etliche Lösungswege, wir haben versucht, den jeweils schnellsten Weg zu erkunden. Ihrem Forschungsdrang sollte dies aber keinen Abbruch tun – nehmen Sie jeden Gegenstand mit, und reden Sie mit allen Personen, um keine Filmsequenz auszulassen.



An der neu eröffneten Bar darf der Bad Guy sogleich unsere neue Whiskykreation probieren.

The Blub, the Rat

Sohn Blub ist der Held des ersten Kapitels. Nehmen Sie den Käse und gehen zweimal geradeaus. Mit dem Seil (links neben dem Spiegelei) in der Tasche läuft man ein Bild zurück. Dort binden wir den Strick an das Gewicht und drücken den Zeitlupenknopf. Anschließend legt man den Käse neben das Gewicht und zieht am Seil. In der folgenden Zwischensequenz händigt die Ratte unfreiwillig das gestohlene Raumschiffteil aus, das kurz darauf von einem der grünen Schurken gestohlen wird.

Gehen Sie in Richtung Süden und nehmen das Schild. Weiter geradeaus schnappen wir uns den Stift und den Fingerhut. Ein Bild rückwärts wählt man nun den Weg nach oben rechts. Dort stecken Sie die blauen Medikamente ein. Nach einem Druck auf die Spielzeugfigur findet sich unser Held in einer Flasche wieder. Dort füllen wir den Whisky in den Fingerhut und gehen anschließend wieder an die frische Luft.

Es ist an der Zeit, dem außerirdischen Schurken das kostbare Raumschiffteil abzuluchsen. Dazu schreibt man mit dem Stift etwas auf das Schild und benutzt es mit dem Joghurtbecher – schon steht eine Bar in der Müllhalde. Es dauert nicht lange, bis der Bad Guy vorbeischaut. Mit den blauen Pillen im Fingerhut wird der Whisky zum Killerdrink, der den Bösewicht außer Gefecht setzt.

The Hypnotic Machine

Um das Problem mit der verrückten Großmutter zu lösen, schnappen Sie sich zunächst den Vorhang. Nun nach links und in die Küche eilen, wo Mutter Blub die Ölkanne (wird von Oma Blub verdeckt) einsteckt. Vor dem Haus nimmt man den Eisstiel beim Fön mit. Weiter rechts reiben wir an der Lampe und wünschen uns vom genervten Djinn die Teilnahme an einer galaktischen Quizshow.

Die Glücksgalaxie

Für jede Frage bekommt Frau Blub 200 Punkte, bei 1000 Punkten ist das Ziel erreicht. Hier nun die Antworten zu den jeweiligen Planeten:

Planet	Antwort
Bürokraten	1
Ferien	2
Gangs	3
Handel	3
Kunst	2
Ökologie	2
Pistengänger	3
Psychiatrie	1
Verschmutzung	2

Nachdem wir das Spiel gewonnen haben, finden wir uns auf der Erde wieder – mit einem Nebelhorn im Rucksack. Im Haus schiebt man den Holofernseher nach rechts, wodurch eine Falltür freigelegt wird. Nun genügt ein Atemstoß in das Horn, um die wahnsinnige Oma herbeizurufen. Zu ihrem Pech fällt sie in den Keller und flieht durch das Fenster nach draußen. Opa Blub (rechts) erzählt uns, wie sein weiterer Plan aussieht. Dazu nehmen wir das Dynamit mit und verlassen das Haus, um eine Maulwurfsgang beim Zerstören des Salatfeldes zu ertappen. Gießen Sie etwas Öl auf den Salat, beim nächsten Mal erleben die Erdwühler ihr blaues Wunder. Die Mountainbikes und die Maulwürfe werden für die Konstruktion der Flugmaschine benötigt. Mit dem Fahrstuhl (im Hausflur) geht es nun auf das Dach des Hauses. Dort überreichen Sie Opa Blub die geforderten Hilfsmittel, um das Gerät zusammenzubauen. In der anschließenden Filmsequenz löst Mutter Blub das Problem ein für allemal.

The Abominable Robin Blub

Nun ist es an Vater Blub, ein Raumschiffteil zu besorgen. Dazu unterhält er sich mit der Sekretärin im Schloß und bittet um eine Audienz bei Prinz John. Dieser wartet hinter der linken Tür auf uns. Bieten Sie ihm einen intergalaktischen Bierhandel an und verlassen den Raum. Zurück auf dem Marktplatz stecken wir die Schneebälle ein und begeben uns südlich zum Bahnhof.

Der Wald (Forest)

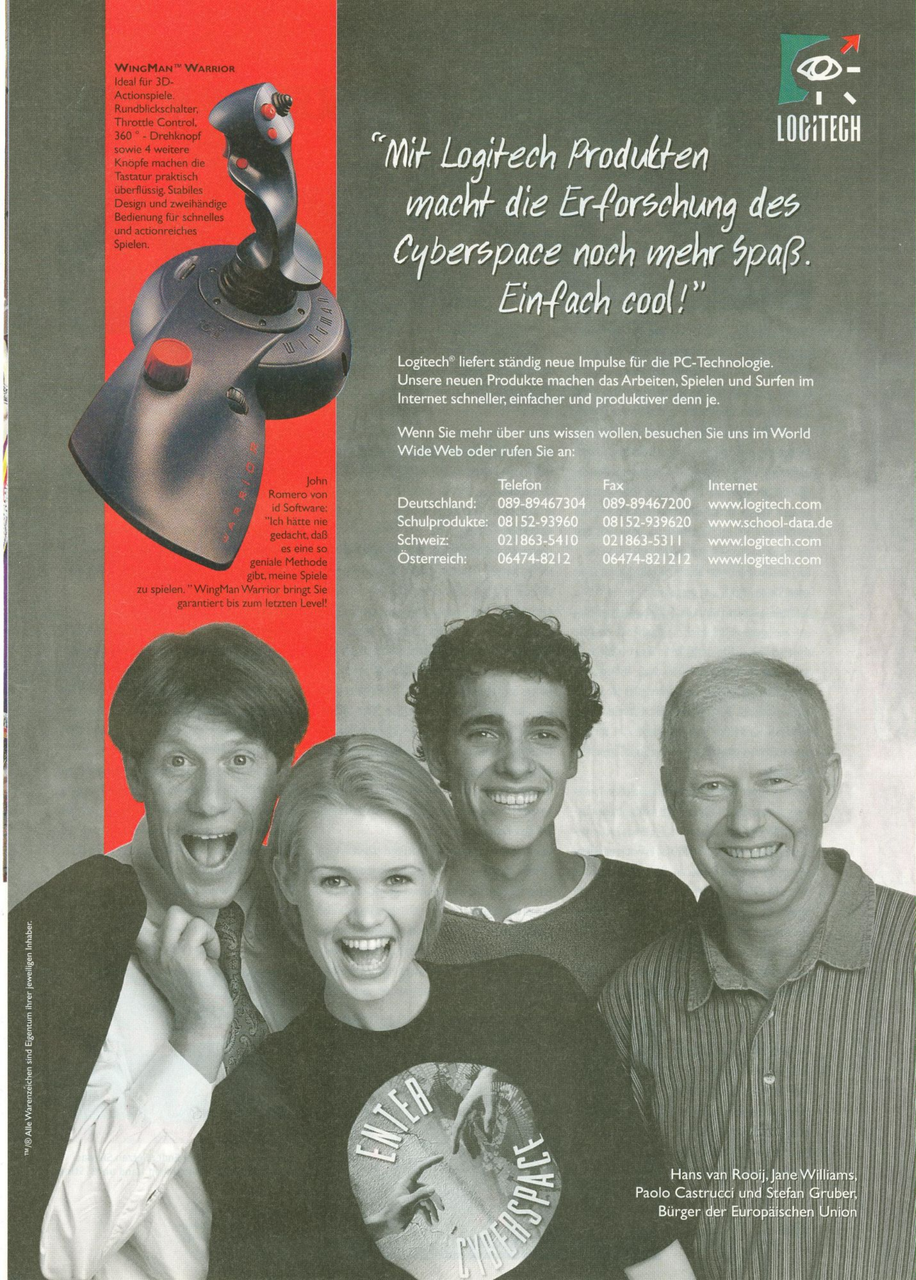
Hier erwartet unseren tapferen Helden ein Kampf mit Petin Jean. Um ihn zu besiegen, müssen Sie auf dem Baum solange das Gleichgewicht halten, bis Ihr Kontrahent ins Wasser fällt. Läuft er nach rechts, gehen wir nach links – und umgekehrt. Als Lohn für die harte Arbeit wird Robin Blub bei den Waldräubern aufgenommen. Nachdem Sie die Schatzkiste geplündert haben, steigen Sie wieder in den Zug.

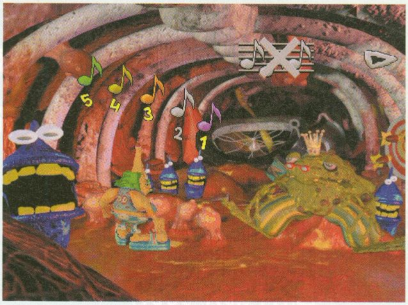
Der Teich (Pond)

Mit der Angelrute aus dem Iglu nehmen Sie den Maulwürfen die Schlittschuhe ab. Benutzen Sie diese mit sich selbst, um sich nach einer Zwischensequenz im Magen eines Fisches wiederzufinden. Dort sitzt auch der rechtmäßige König

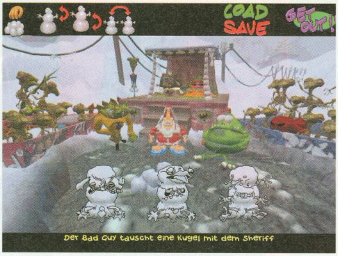


Robin Blub muß immer in die entgegengesetzte Richtung wie sein Widersacher laufen.


LOGITECH
"Mit Logitech Produkten macht die Erforschung des Cyberspace noch mehr Spaß. Einfach cool!"
Logitech® liefert ständig neue Impulse für die PC-Technologie. Unsere neuen Produkte machen das Arbeiten, Spielen und Surfen im Internet schneller, einfacher und produktiver denn je.
Wenn Sie mehr über uns wissen wollen, besuchen Sie uns im World Wide Web oder rufen Sie an:
	Telefon	Fax	Internet
Deutschland:	089-89467304	089-89467200	www.logitech.com
Schulprodukte:	08152-93960	08152-939620	www.school-data.de
Schweiz:	021863-5410	021863-5311	www.logitech.com
Österreich:	06474-8212	06474-821212	www.logitech.com
WingMan™ Warrior
Ideal für 3D-Actionspiele. Rundblickschalter, Throttle Control, 360 ° - Drehknopf sowie 4 weitere Knöpfe machen die Tastatur praktisch überflüssig. Stabiles Design und zweihändige Bedienung für schnelles und actionreiches Spielen.
WINGMAN
WARRIOR
John Romero von id Software: "Ich hätte nie gedacht, daß es eine so geniale Methode gibt, meine Spiele zu spielen." WingMan Warrior bringt Sie garantiert bis zum letzten Level!
ENTER CYBERSPACE
Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci und Stefan Gruber, Bürger der Europäischen Union
™/® Alle Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Um aus dem Bauch des Fisches zu fliehen, spielen Sie die Melodie von König Richard nach.



Glücksspiel im Schnee: Ob Sie als erster Ihre Figur zusammenbekommen, hängt nicht nur von Ihrem Können ab.

Richard und trällert munter ein Lied. Um es nachzuspielen, schlagen Sie in folgender Reihenfolge auf die Drüsen: 5, 3, 1, 4, 2. Der Bann ist gebrochen, König und Befreier sind wieder an der Oberfläche. Im Iglu steckt man noch schnell den Mantel des schlafenden Eskimos ein und fährt zurück in den Wald. Nach einem Gespräch mit König Richard schlüpft man durch den frisch freigelegten Geheimgang in das Schloß. Achtung: Sollten Sie während der folgenden Erkundung in Gefangenschaft geraten, ist noch nicht alle Hoffnung verloren. Nach ein paar Runden auf der Streckbank ist unser Held lang genug, um an den Schlüssel (hoch oben) zu kommen.

Der linke Weg führt Vater Blub in die Folterkammer. Dort legen Sie den Hebel um, worauf sich eine Tür öffnet. Durch diese kommen wir in das Schlafgemach des Prinzen. Nach genauer Untersuchung erweist sich die Kiste als verschlossen. Also stattet Robin Blub der Edeldame Marian über den Balkon einen Besuch ab. Als Dank, daß sie Vater Blub küssen darf, überreicht sie ihm den Schlüssel für die Truhe. Durch die Tür geht es zurück in den Schlafsaal, wo die Kiste flugs aufgemacht wird. Wir werden leider dabei ertappt und aus dem Schloß geworfen.

Das Turnier

Eine Bote kommt herbeigeeilt und verkündet ein Turnier – das darf sich Vater Blub natürlich nicht entgehen lassen. Gehen Sie nach links und kaufen etwas Zuckerwatte. Anschließend zieht man sich den Eskimomantel über und meldet sich zum Turnier an. Unsere Aufgabe ist es nun, eine Schneemannversion von König Richard zu bauen. Hier ist mehr Glück als Können vonnöten. Grundsätzlich gilt aber: Sobald Sie ein Teil von König Richard haben, vertauschen Sie es mit der zweiten Kugel – ansonsten kann es passieren, daß der böse Prinz Ihnen den kostbaren Schneeball einfach abluchst.

The Bum

Dieses ist der vierte, nervigste und zugleich letzte Teil. Zunächst müssen die beiden Kinder auf den Kopf des Tippelbruders kommen. Dazu läuft das Mädchen nach rechts und schlüpft in die Tasche (das Loch ist leicht zu übersehen). Dort schnappt sie sich den Deckel. Zurück bei ihrem Bruder marschiert sie weiter nach links und nimmt das Brett und den Prospekt (lesen) mit. Aus der Holzleiste und dem Deckel bastelt wir eine Wippe.

Der Junge läuft nun nach links, dann nach Norden und wieder nach unten zum See. Dort steckt er die metallene Sprungfeder ein und kehrt zu seiner Schwester zurück. Er stellt sich auf die Wippe, seine Schwester sorgt für den nötigen Schwung.

Oben angelangt benutzt Sohn Blub die Feder, um in das Ohr des Mannes zu hüpfen. Erzählen Sie der Spinne, daß sich die Nachbarn beschweren, und daß gerade ein Casting stattfindet – wenig später ist es geschafft: Der Junge ist auf dem Kopf des Clochards. Damit Tochter Blub ebenfalls nach oben gelangt, kriecht sie wieder in die Tasche und nimmt die Rolle Band mit. Wieder draußen geht es nach oben, wo wir das Kleid der Puppe dem Bad Guy überziehen. Reden Sie mit dem Wurm Hubert, stecken ihn ein und befestigen die Schnur an ihm. Nun hält sich die Kleine am Vogel fest, der sie direkt zu seinem Nest befördert. Lassen Sie Hubert von seinen Heldentaten als Bergsteiger und Abenteurer erzählen und benutzen ihn als Enterhaken mit dem Kopf des Mannes.

Auf dem Kopf des Clochards

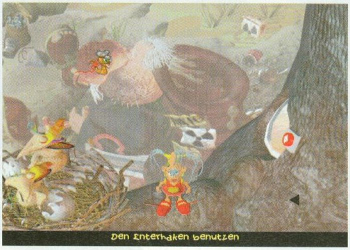
Nun ist es an dem Jungen, ein paar Gegenstände zu organisieren. Rechts wird der Basketball eingesammelt, weiter rechts oben die Rassel. Laufen Sie nach Süden und sacken das Spielzeugauto ein, weiter links liegt ein Bleisoldat. Suchen Sie nun das Haus von Mutter Laus auf, das von einem seltsamen Wachhund gehütet wird. Nachdem man ihm den Ball hingeworfen hat, ist er ausgeschaltet. Tochter Blub läßt sich von der verzweifelten Mutter von dem vermißten Baby erzählen. Wandern Sie zweimal nach links und nach rechts oben zur Bar. Der Bruder folgt ihr und gibt dem Kleinkind die verschiedenen Spielzeuge.

Wenig später ist die kleine Nervensäge wieder bei seiner Mutter. Als Dank dürfen wir die Kassette mit der Gute-Nacht-Musik mitnehmen. Zurück in der Bar überreicht das Mädel ihrem Bruder die Aufnahme, die er weiter rechts sofort in den Apparat steckt. Nach der Zwischensequenz kann die Anlage neben dem heulenden Barkeeper problemlos mitgenommen werden.

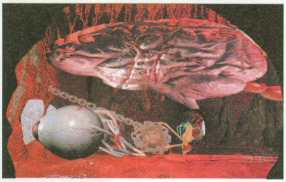
Das Konzert

Springen Sie herum und zeigen die Anlage dem basketballspielenden Beastie, Elvis, Boy, Jimmy und den Lausomas. Links von der Bank der alten Damen haben sich alle Figuren versammelt. Schauen Sie sich den Schalter an und kleben den Kaugummi auf den Boden. Nun reden wir mit Elvis, lassen ihn wieder die Anlage begutachten und quatschen erneut mit ihm.

Nach Abschluß der Sequenz sprinten Sie nach rechts und betreten das Ohr des Mannes. Das Mädchen folgt automatisch. In absoluter Dunkelheit suchen Sie nun den Bildschirm ab, bis der Cursor zu einem Zahnrad wird. Nach Betätigen der Winsch ist es schon etwas heller. Tochter Blub kombiniert nun die elektrische Hand mit dem Monster. Danach verlassen Sie das Ohr (»Teil vom Raumschiff suchen«). Der weitere Ablauf inklusive Filmsequenz ist automatisch – nur einen richtigen Abspann konnten wir beim besten Willen nicht entdecken. **(mk)**



Wurm Hubert ist mehr als nur ein Sprücheklopfer – als Enterhaken ist er unentbehrlich.



Die letzte Tat vor dem Ende: Setzen Sie das Monster mit der elektrischen Hand unter Strom.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

3D und MMX

Ich besitze ein Pentium/100 mit Windows 95 und plane nun die Anschaffung einer »Righteous 3D«-Grafikkarte von Orchid. Dazu habe ich folgende Fragen:

1. **Ist die Karte zu MMX-Pentiums und allen speziell für MMX programmierten Spielen kompatibel?**
2. **Ist eine Grafikkarte mit normaler 3D-Beschleunigung (wie zum Beispiel Matrox Mystique, 4 MByte) sinnvoller?** ***(M. Meier)***

1. Das hängt wieder einmal von den Spieleherstellern ab. Wenn ein Spiel nur MMX einsetzt und Direct3D links liegen läßt, nutzt die Righteous-Karte nichts. Direct3D in DirectX 3 hat aber bereits MMX-Erweiterungen, die bei einem MMX-Pentium zum Einsatz kommen. Diese wirken sich dann wiederum bei jeder Grafikkarte aus, egal ob mit oder ohne 3D-Beschleunigung.
2. Da die Righteous-Karte ausschließlich die 3D-Darstellung beherrscht und für normale DOS- und Windows-Software nicht zu gebrauchen ist, benötigen Sie immer eine zweite Grafikkarte im System. Wer noch keinen PC hat oder eine Grafikkarte für MS-DOS und Windows sucht, ist mit der Mystique-Karte bestens beraten.



Intels MMX-Pentium-Prozessoren beschleunigen Grafiken per DirectX 3, ohne daß dabei 3D-Grafikkarten überflüssig werden.

Righteous und Mystique

1. **Ist es möglich, die »Mystique« von Matrox als normale Grafikkarte zu nutzen und die in Ausgabe 11/96 getestete »Righteous 3D« von Orchid als zusätzliche 3D-Grafikkarte zu verwenden? Welche Karte benutzen dann die 3D-Spiele?**
2. **Falls dies nicht geht, wäre die »1000 Trio/V« von Elsa noch eine gute Grafikkarte für die normalen Spiele? Welche Karte würdet Ihr für solche Zwecke sonst empfehlen?**
3. **Lohnen sich 512 KByte PB-Cache statt 256 KByte?**
4. **Müssen bei einem Netzwerk alle Teilnehmer die gleichen Netzwerkkarten benutzen?** ***(Timo Neise)***

1. Ja, Sie können die Mystique-Karte zusammen mit der Righteous betreiben. Für DOS und Windows sowie alle Nicht-3D-Darstellungen von DirectX-Spielen ist dann die rasend schnelle Mystique zuständig. Wenn es um 3D geht, erwacht dagegen die Righteous.
2. Genau mit dieser Karte haben wir sehr gute Erfahrungen gemacht. Wer das Geld für die Mystique nicht ausgeben kann, der sollte sich für ein Produkt aus dem Hause Elsa entscheiden.
3. Nein, der Geschwindigkeitsgewinn ist für Spiele kaum merkbar. Da ist das Geld in jede andere Systemkomponente besser investiert.
4. Nein. Jeder PC kann eine andere Netzwerkkarte besitzen. Wichtig ist nur, daß jeder Spieler den gleichen Netzwerk-Typus benutzt (wie IPX, Windows-Netzwerk oder TCP/IP).

Nur ein Game-Pad

Ich habe das Problem, daß ich bei »Virtua Fighter PC« nur ein Game-Pad einsetzen und der zweite Spieler seinen Kämpfer nur mit der Tastatur steuern kann. Und das, obwohl ich zwei Game-Pads über den »Alfa Twin«-Schalter im Parallelbetrieb angeschlossen habe. Unterstützt das Spiel nur ein Pad, oder liegt es an Windows 95? ***(Stephan Heinermann)***

Der Alfa-Twin-Umschalter muß hier scheitern, denn der kann zwei Pads nur nacheinander am gleichen Joystick-Port betreiben. Das ist im Prinzip nichts anderes, als ob Sie das Joypad an einen anderen Spieler weiterreichen. Darüber hinaus können Sie keine zwei Pads mit mehr als zwei Tasten gleichzeitig an einem PC betreiben. Die Ausnahmen bilden im Moment nur das »Sidewinder Joypad« von Microsoft und das »Grip«-Joypad-System von Gravis.



Auch unter Windows 95 kann immer nur ein Joypad mit mehr als zwei Knöpfen an den PC angeschlossen werden. Die einzigen Ausnahmen bilden die Spezial-Pads von Gravis »Grip« oder das »Sidewinder Joypad« von Microsoft (siehe Bild).

TECHNIK TREFF
SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Vergeßlicher Monitor

Ich besitze den Monitor »iiyama Vision Master 17« und habe in den PC zwei Grafikkarten eingebaut: die »Millenium« von Matrox und die »Righteous 3D« von Orchid. Leider verändert der Monitor immer die Zentrierung, wenn die Orchid-Karte das Bild auf 3D umschaltet. *(Wolfgang Roeder)*

Viele Monitore speichern die Zentrierungen der verschiedenen Auflösungen anhand der Bildwiederholfrequenzen. Da gibt es zwei Schwierigkeiten: Zum einen hat der Monitor nur eine begrenzte Anzahl an Speicherplätzen, und die sind irgendwann einmal alle belegt. Zum anderen bemerkt der Monitor die Umschaltung nicht, wenn Righteous-Karte und Millenium zufällig die gleichen Frequenzen benutzen. Im ersten Fall müssen Sie die Speicherplätze im Monitor einfach löschen. Wie das geht, steht in dem (hoffentlich noch vorhandenen) Monitorhandbuch. Im zweiten Fall schalten Sie bei der Righteous-Karte einfach eine andere Bildwiederholrate ein. Das machen Sie unter Windows 95 bei den »Eigenschaften für Anzeige« (rechter Mausklick auf den Desktop) unter »Righteous«.

Lahme Grafik

Ich habe mir vor kurzem eine »Vision Magic«-Grafikkarte mit einem ET-6000-Chipsatz gekauft. Ein Freund von mir hat die selbe Grafikkarte. Er besitzt allerdings einen Pentium/133, ich einen DX4/100 (AMD-CPU). Obwohl der Grafiktest im Setup von »Bleifuss 1« relativ unabhängig vom Prozessor ist, erhält mein Bekannter auf seinem Computer Werte von über 70, ich nur 16. Woran kann das liegen? *(Olav Stetter)*

Der Grafiktest von Bleifuss ist prozessorabhängig, was Sie anhand der Werte auch deutlich sehen. Der Unterschied in den Meßwerten gibt relativ genau die Leistungsdifferenz der Prozessoren wieder. Wenn Sie die tatsächliche Geschwindigkeit der Grafikkarte unabhängig vom PC messen wollen, nehmen Sie am besten das Programm VIDSPEED, das Sie auf der CD der PC-Player-Plus-Ausgabe im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH finden.

Treiber-Terror

Meine Freundin hat bei der Installation eines Programms die Festplatte »aufgeräumt« und eine Formatierung derselben durchgeführt. Zur Katastrophe kam es, als sie feststellte, daß die Sicherungsdisketten defekt waren. Bei näherer Betrachtung entpuppte sich das als fatal, denn es existierten auch keine Disketten mehr mit einem Treiber für das CD-ROM-Laufwerk. Was kann man da tun? *(Klaus-Dieter Lippmann)*

Zur Beruhigung: Das passiert nicht nur Freundin oder Ehefrau, sondern genauso Freund und Ehemann. Solange es sich bei dem Laufwerk um kein exotisches Modell handelt und dieses über die IDE-Festplattenschnittstelle angeschlossen ist, können Sie oftmals einen Treiber eines anderen CD-ROM-Laufwerks verwenden. Ansonsten ist das Internet eine hervorragende Informationsquelle. Unter »http://www.altavista.com« finden Sie ein Suchsystem, das nach beliebigen Begriffen forscht. Da sollten Sie eigentlich fündig werden.

Paßwort-Panik

Ich schreibe Euch, weil ich ein echtes Problem habe. Ich habe versehentlich mein Paßwort vom PC verändert. Jetzt habe ich es vergessen und weiß nicht mehr weiter. Ich hörte von einem Freund, daß ich mir nun ein neues Motherboard kaufen müßte. Für einen 14jährigen sind 300 Mark aber eine ganze Stange Geld. *(Dennis Schulte)*

Bei vielen Motherboards können Sie im Setup die sogenannten »BIOS Defaults« laden. Manchmal löscht das auch das Paßwort. Wenn das Motherboard eine separate Batterie besitzt (erkennbar an einem runden blauen Block), schließen Sie diese mit einem Kabel einen Moment lang kurz. Dadurch geht normalerweise der CMOS-RAM-Inhalt verloren und mit ihm auch das Paßwort. Bei einem BIOS in einem Flash-EEPROM können Sie auch das BIOS mit einem geeigneten »Flash«-Programm erneut ins EEPROM schreiben, wodurch ebenfalls das Paßwort deaktiviert wird. Wenn das alles nichts nutzt, hilft leider nur scharfes nachdenken.

Nintendo 64

Hilfe! Der PC als Spieleplattform ist stark gefährdet! Durch wen? Na klar, durch das »Nintendo 64«. Der gigantische Speicherplatz auf den neuentwickelten Modulen - wie bei der Hotline zu erfahren war, 100 MBit - lehrt PC-Besitzern das Fürchten. Daß 100 MBit eigentlich nur 12,5 MByte sind, gibt man natürlich nicht gerne zu. Für das Nintendo 64 gibt es auch »massig« Spiele: Für die Einführung sind vier Module geplant, die dann bis Ende '97 auf 50 aufgestockt werden sollen. Dies läßt nichts Gutes für den PC ahnen, deshalb legt Euch ein Nintendo 64 zu, es ist derzeit das beste System. *(Marcel Thieliant)*

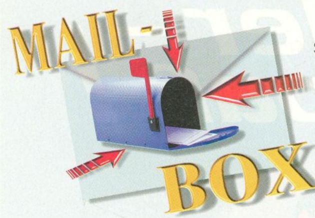
So spöttisch sehen wir die Zukunft des Nintendo 64 nicht. Allerdings wird es viele Spiele im Rollenspiel-, Adventure- und Strategiebereich geben, die von der Festplattenkapazität, einem CD-ROM-Laufwerk und einer Tastatur eines PC profitieren, und die Firmen nur schlecht oder gar nicht auf das Nintendo 64 umsetzen. Trotzdem werden sich wohl einige Redaktionsmitglieder bei Erscheinen in Deutschland ein Nintendo 64 zulegen.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.


Mehr Spieler – mehr Spaß!
Power Play 2/97:
„Command & Conquer*, der Nachfolger Alarmstufe Rot* und Warcraft 2* zählen im Moment zu den beliebtesten Kandidaten, aber auch Mechwarrior 2* wird oft und gern als Gruppenerlebnis genossen. Besonders deutlich kommt der Unterschied im Datenfluß bei schnellen 3D-Actiontiteln* (...) zur Geltung; auch neuere Spiele wie Z* werden unterstützt."
PC Action 9/96:
„...jetzt schon auf DOS-Ebene phantastische Geschwindigkeiten ... und von so gut wie jedem multiplayerfähigen Programm unterstützt ..."
RIVAL
online gaming
network
Der schnelle Online-Spieleservice. Spielen Sie Ihre netzwerkfähigen Spiele über Modem. Mit Freunden und Fremden. Je nach Spiel mit bis zu acht Spielern. Miteinander und gegeneinander. Chat und Download (auch gleichzeitig). Action, Echtzeit-Strategie, Simulationen – und vieles mehr!
Münchner Stadtmagazin 12/96:
„Schöner online spielen (...) Anstatt ein Netzwerk mit bis zu acht Rechnern in einem Keller aufzubauen, muß man nur einen schnellen 486er und ein Modem (14.400 bps, besser 28.800 bps) besitzen."
www.rivalnet.com
E-Mail: info-y@rivalnet.com
BBS: (089) 85 80 22 22
*Hinweis: Rival Network bietet diese Spiele nicht selbst an. Wenn Sie die jeweiligen Spiele besitzen, können Sie diese jetzt über das Rival Network wie über ein Netzwerk online spielen. Rival Network ist ein eingetragenes Warenzeichen (©).



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende der Leserbriefseiten angegebenen Adressen.

Orcs sprechen kein Deutsch?

Ich habe ein kleines Problem: In den USA habe ich mir die amerikanische Version des Spiels »Warcraft 2« gekauft. Ich fand es so gut, daß ich mir nun in Deutschland das Expansion-Set zugelegt habe. Leider mußte ich dann feststellen, daß sich die deutsche Version des Expansion-Sets nicht mit der englischen Vollversion des Spiels verträgt. Es läßt sich gar nicht erst installieren. Auf der Packung war jedoch keine Rede davon, daß man auf jeden Fall die deutsche Vollversion benötigt. Ich hoffe nun darauf, daß Ihr mir helfen könnt. Am liebsten hätte ich natürlich die englische Version des Expansion-Sets, mit einem Austausch der Vollversionen wäre ich auch zufrieden.

(Dennis Kalveram)

Grundsätzlich gilt: Die deutsche Version eines Spiels läuft auch mit einer deutschen Erweiterung, wenn beide vom gleichen Distributor vertrieben werden. Bei Warcraft 2 ist das Bomico, die in Deutschland nur die deutsche Version vertreiben. Ein Umtausch ist auch deswegen problematisch, weil die Spiele in verschiedenen Ländern unterschiedliche Preise haben und Bomico nicht über die englischen Varianten verfügt. Daher unser Rat: Achten Sie beim Kauf von Missions-CDs und ähnlichen Erweiterungen auf Sprachgleichheit. Unterschiedliche Sprachen können funktionieren, müssen es aber nicht.

Desktop-Chaos durch Windows-95-Spiele

Ich finde es eine Unverschämtheit, wenn mir ein Spiel vorschreibt, wie ich mein System zu konfigurieren habe. Ging es früher unter DOS meist »nur« um technische Aspekte wie Speicherverwaltung, so scheint sich unter Windows 95 nun die Anzahl der Spiele zu häufen, die fehlerhaft laufen, wenn man eine »falsche« Auflösung oder nicht die »richtigen« Zeichensätze benutzt. Wenn ich für ein Spiel an meinem Desktop herumfuhrwerken muß, und darunter alle anderen Programme leiden, vergeht mir der Spaß. Manche Anwendungen gehen davon aus, daß jeder Benutzer für seine Oberfläche die kleinen Zeichensätze benutzt. Im »besten« Fall passen einfach die Texte nicht mehr auf die Schalter oder sind anderweitig verunstaltet.

Diese Probleme regen mich deshalb so auf, weil ich mit Windows 95 endlich eine Oberfläche gefunden habe, mit der es sich recht angenehm arbeiten läßt – wenn man sie an seine eigenen Bedürfnisse anpaßt. Es darf schlicht und einfach keine Programme geben, die sich auf irgendwelche Einstellungen verlassen, erst recht nicht, wenn sie im Standardlieferumfang von Windows 95 veränderbar sind.

(Roland Fulde)

Es stößt uns ebenfalls sauer auf, wenn für ein Windows-95-Spiel der Rechner mehrmals neu gestartet werden muß, damit alle eventuell installierten Programmteile und Erweiterungen anständig registriert werden. Es geht auch anders: Einige Spiele schalten für das Spiel selbsttätig in die optimale Auflösung um oder geben kurz einen Hinweis, daß mit mehr oder weniger Farben die Grafiken schöner aussehen würden. Problematischer ist die zweite Fehlerkategorie: Wenn sich Spiele nicht mehr auf Standardschriftsätze verlassen können, müssen eben wieder Änderungen am System vorgenommen werden. Für solche Fälle ist die beste Lösung eine separate, möglichst »fabrikneue« Einstellung der Desktop-Optionen, zu der vor dem Spiel gewechselt wird. Wenn uns bei einem Spiel schwerwiegende technische Grafikmängel auffallen, steht das für gewöhnlich auch im Test.

Rama Dama

Der Heyne-Verlag hat Euch Unfug erzählt, was die Rama-Serie betrifft. Da ich alle vier Bücher in der deutschen Übersetzung von Heyne besitze, hier ein Überblick:

Band 1: Rendezvous mit 31/439 (Rendezvous with Rama), ISBN 3-453-09963-X
Band 2: Rendezvous mit Übermorgen (Rama II), ISBN 3-453-04590-4
Band 3: Die nächste Begegnung (Garden of Rama), ISBN 3-453-05668-X
Band 4: Nodus (Rama revealed), ISBN 3-453-09247-3

(Tina Hees)

PC-Player-Leser wissen mehr – dieser Brief steht stellvertretend für viele Zuschriften, die uns zum Thema »Rama-Bücher« erreichten. Die Angaben des Heyne-Verlags und der Buchhandlung, die unserer Antwort im Heft 12/96 zugrunde lagen, stimmten so in



En garde: Arthur macht Schluß mit lästigen Aliens. (Rendezvous im Weltraum)

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direct Information	138/139
3DO Europe Limited	25, 77
Acclaim Entertainment	98/99, 107
Althoff Computerspiele	105
AOL Bertelsmann ONLINE	2
Attic Futura Verlag	183
Bachler Computer	101
Berg Hard & Software	167
Bischoff & Partner	167
Bomico	8/9, 38/39, 97, 119
Boris Games	173
Call	121
CDV Software	83
CPS Heidak	151
Cross Computersysteme	111
CTX Computer GmbH	69
Datadisk Entertainment	169
DMV Vertrieb	185, Beihefter
Eagle Games	159
Edel Media & Entertainm.	35
EIDOS	27
Electronic Arts	14/15
empire Interactive	161
FUN Spiele Center	167
Funware GmbH	44
Game It!	58/59
Gateway 200	18/19
Groß Electronic	181
Hint Shop	157
Ikarion Software GmbH	48/49
Jet Stream	75
Jöllenbeck GmbH	153
Joysoft	117
KaroSoft	167
Kremer Axel	169
Lexware	37
Logitech SA	175
Magellan Consulting	63
Media Point Vertrieb	28/29
Media World GmbH	31
Micro Fun	157
Mie Kro Multi Media	163
Mindscape International	91
Multi Media Soft	181
OKAY Soft	61
ORION Versand	135
Philip Morris GmbH	189
Playsoft	135
Rival Network	179
Schindler Büro- u. EDV	61
SCHIWI-Elektronik	165
SOFTSALE Versand	51
Software 2000	130/131
Software Company	137
Sony Europa GmbH	54/55, 141
Spea/Diamond	125
Test'n Take	155
Topware CD-Service	190
Ubi Soft	33
Virgin Interactive	4
Wial Versand Service	144/145

Teilbeilage:
WINDOWS-BERATER-Bonn



der Tat nicht. Über die Verfügbarkeit gibt es verschiedene Auskünfte. Zwar wird der zweite und dritte Teil der Reihe zur Zeit nicht neu aufgelegt, dennoch teilte uns unser Leser Jürgen Caspar Ende Oktober mit, daß er alle vier Bände bestellen und wenig später in den Händen halten konnte.*

Geschmacklos oder lustig?

Nein, das darf doch nicht wahr sein! Im Finale der letzten Ausgabe regt Ihr Euch zum wiederholten Male über Werbung diverser Softwarehäuser auf. Wenn ich es nicht besser wüßte, würde ich denken, in Eurer Redaktion sitzen typisch deutsche, bornierte Zensoren, die über die Moral wachen. Zum einen ist es sehr naiv, sich darüber zu beschweren, daß das Spiel bei weitem nicht das hält, was die Werbung verspricht. Zum zweiten halte ich die meisten Leser für aufgeklärt genug, mit solchen Doppeldeutigkeiten umzugehen. Nicht umsonst gewinnen häufig die Werbefilme oder -texte Preise, die sich wohltuend von anderen abheben. Und das aufgrund ihres Humors, der zynisch oder doppeldeutig ist. Mit Humor gewinnt man die Aufmerksamkeit des Zuschauers am schnellsten. Wenn dieser in Euren Augen chauvinistisch oder sogar geschmacklos ist, dann ist das Eure Meinung. Aber bitte verschont mich mit dieser »politically correct« ausformulierten Weltanschauung. Es ist doch sehr anmaßend, solch einen moralischen Bewertungsmaßstab anzulegen und ihn öffentlich kundzutun. Denn daß dies Eure ganz spezielle Anschauung ist, wird nicht deutlich genug hervorgehoben. Mir sind jedenfalls solche Werbetexte lieber als der ewig gleiche langweilige Kram.

(Marcel Utens)



Das hat nicht viel mit dem Spiel zu tun: die Anzeige für Destruction Derby 2.

»She really wants it« war die einzige Anzeige, die ich mir wirklich angeschaut habe. Das Foto der Frau ist gut, der Spruch hat mich eher zum Schmunzeln gebracht als entsetzt, geschweige, daß er meinem Faß den Boden ausgeschlagen hat. Wenn Ihr es vom sexistischen Standpunkt angehen wollt, finde ich die Anzeige nicht anders als den Coca-Cola-Fernsehspot, in dem sich einige Bürodamen am gestählten Körper eines Cola-trinkenden Bauarbeiters ergötzen.

(Martin Baumgartl)

Im Finale von Heft 1/97 beschwert Ihr Euch über geschmacklose Anzeigen, aber auf den Seiten 134 und 135 in der gleichen Ausgabe findet sich eine Anzeige für »Destruction Derby 2«. Diese nachgestellte Sado-Maso-Szene ist weitaus geschmackloser als die von GameTek. Herzlichen Glückwunsch, Ihr Moralapostel!

(Rüdiger Heuer)

Wenn unsere Finale-Seite nicht nur zum Schmunzeln, sondern auch zum Nachdenken anregt, ist das fast mehr, als wir uns wünschen können. Über die vorgestellten Anzeigen oder die angesprochene Cola-Werbung darf man natürlich geteilter Meinung sein, sie haben aber doch Auswirkungen, die sich nicht abstreiten lassen. »Sie will es wirklich« mag auf den ersten Blick wirklich lustig erscheinen. Eigentlich wird damit nur das Bild der Frau als Sexobjekt untermauert. Können Sie sich die Anzeige etwa mit einem Mann vorstellen?
Es gibt Werbung, in der durchaus clever mit sexuellen, aber nicht sexistischen Anspielungen umgegangen wird. Dazu zählt beispielsweise der Axe-Fernsehspot, in dem eine junge Frau das Deo ihres Freundes erwischt und daraufhin von allen Mädchen, denen sie am Tag begegnet, schmachtend angeschaut wird. Solche Ideen sind um Längen besser als kreative Geniestreiche wie sprechende Kloschüsseln oder auslaufende Babywindeln.

Wo sind die Amiga-Mechs?

Ich habe in Eurem Artikel über Mech-Spiele einen Hinweis auf das Public-domain-Spiel »Mechforce« vermißt. Das für den Amiga erhältliche Spiel war ein rundenorientiertes Hexfeld-Strategiespiel im FASA-Battletech-Universum, das etwas an »Panzer General« erinnerte. In der 1:1-Umsetzung des FASA-Kampfsystems gab es viele Extras wie einen Mehrspielermodus und einen Editor, mit dem eigene Kolosse zusammengebastelt werden durften. Diese hat dann sogar der Computer im Kampf gegen den Spieler eingesetzt. Nun suche ich nach einer PC-Umsetzung, aber bisher bin ich noch nirgendwo fündig geworden. Wißt Ihr Rat?

(Olaf Dommack)

Nach Auskünften von Michael »Mech« Schnelle gibt es keine Umsetzung dieses Klassikers. In unserem Übersichtsartikel haben wir uns ganz bewußt nur auf die PC-Spiele aus dem Battletech-Universum und dessen Dunstkreis beschränkt. Eine Erwähnung sämtlicher Vollpreis- oder Shareware-Spiele, die es zu diesem Thema für den Amiga, den Atari ST oder selbst den Commodore 64 gegeben hat, hätte vermutlich den Umfang unseres Heftes gesprengt.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



JETZT AM KIOSK!
MTV
MUSIC TELEVISION
MUSIC, STYLE,
FASHION, SPORTS...
XTREME
FEBRUAR 1997
DM 5,50
ÖS 44.- CHF 5,50 LUF 130.-
BEF 130.- LIT 8.300.-
ZL 13,10.-
NIGHT FASHION
Leuchtende Beispiele auf Latex und nackter Haut
TRICKY PRIVAT
Zwischen Genie und Wahnsinn
BLUR ANTWORTEN
...auf Oasis „pubertäre Pöbeleien“
YELLO 3000
Sound-Odysee im Alpenraum
KATE & Co.
MODELS UNTERM TISCH
PLUS: MTV - HIGHLIGHTS, SNOOP DOGGY DOGG, TEXAS, DOG EAT DOG, DAN
GEWINNT!
APPLE COMPUTER
& SOFTWARE FÜR 20 000 MARK
Welcome to WDI
Who we are
Where we're going

MAIL-BOX

Zum Abschied von Boris Schneider

Es gibt ja bei einem Hobby wie Computerspielen nicht besonders oft einen Grund, melancholisch zu werden. Daß jedoch Boris Schneider nicht mehr Chefredakteur der PC Player ist, stimmt mich persönlich tatsächlich etwas traurig, denn er war ein zwar ferner, aber doch treuer Gefährte im Gang durch den Spielesoftware-Dschungel. Nun gut, seine Entscheidung muß ich natürlich akzeptieren. Dies möchte ich allerdings nicht tun, ohne Boris Schneider alles Gute zu wünschen und ihm nochmals herzlich für die vielen kompetenten Spieletests und außerordentlich erfrischenden Artikel zu danken. **(Klaus Niere)**

Es ist schon schade, erfahren zu müssen, daß Boris Schneider die Spieletesterwelt verläßt. Er ist einer der wenigen, die von Anfang an Computerspiele auf Herz und Nieren geprüft haben. Ich selber habe ihn 1986, also vor elf Jahren, zum ersten Mal in der damaligen Happy Computer »kennengelernt«, wo er mit Lenhardt & Co tätig war. Nachdem er die Power Play verließ und sich der PC Player anschloß, wurde letztere auch meine bevorzugte Testzeitschrift. Was nicht unbedingt an Boris liegt, sondern eher an den wirklich kritischen Spieletests. Und nun verläßt der »Dinosaurier« der Spieleszene eben diese. Ich wünsche ihm viel Glück in seiner neuen Laufbahn. **(Denis Fischer)**

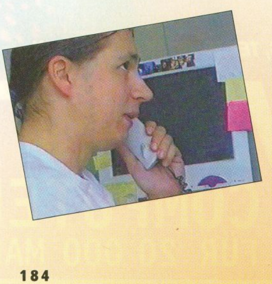
Ich finde es sehr schade, daß Boris Euch verläßt. Ich wußte das zwar schon über Eure Homepage im Internet, wollte es jedoch nicht glauben. Aber als ich das Editorial gelesen hatte, war wohl sicher, daß er geht. Ich hoffe dennoch, daß er mal als Gastredakteur tätig wird, oder in Euren echt coolen Multimedia-Leserbriefen mitspielt. **(Sebastian Ickler)**

Mit Schrecken schlug ich heute morgen die neue PC Player auf: Boris geht. Und er ist ja nicht der erste, der den Arbeitsplatz wechselt. Ich habe das Gefühl, bei Euch herrscht ein ständiges Kommen und Gehen im Verlag. Werdet Ihr so schlecht bezahlt, oder liegt es am Beruf? Ihr werdet mit Sicherheit in Zukunft ein gutes Magazin bleiben, aber ich und sicher auch viele andere Leser werden jetzt wohl noch etwas genauer den Verlauf der PC Player verfolgen. **(Thomas Seidel)**

Als ich vorgestern gelesen habe, daß Boris Schneider Euch verlassen hat, war ich den Tränen nahe. Seit ich zum ersten Mal eine PC-Player-Ausgabe in der Hand hielt (6/94), hat mich vor allem beeindruckt, wieviel Humor Ihr in einem sachlichen Test unterbringen könnt. Bis auf ein paar Ausgaben war ich stets mehr als zufrieden mit Eurer Zeitschrift. Jetzt bin ich ein wenig besorgt, ob es ohne Boris noch genauso lustig und kritisch weitergeht wie bisher. Was ich damit sagen will, ist, daß ich vollstes Vertrauen in das bestehende Team habe, doch mit jedem Mitglied, das die PC Player verläßt, wird mir bang ums Herz. **(Philipp Singewald)**

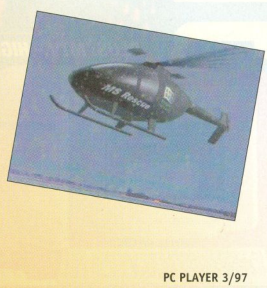
Ihr seid meiner Meinung nach momentan das beste deutsche Spielemagazin. Dies möchte ich aber nicht an der Person von Boris Schneider festmachen, da ich generell nicht darauf achte, wer die Testberichte verfaßt. Eine Zeitschrift ist für mich grundsätzlich nach ihrem Inhalt zu beurteilen, und nicht nach den Personen, welche darin schreiben. Die meisten Leser werden das Ausscheiden von BS wahrscheinlich nicht einmal registrieren, ich selber habe das Ausscheiden von HL und FS weder inhaltlich noch persönlich bemerkt. **(Dirk Hoffmann, aus unserem Forum)**

Wir wollen gar nicht den Anschein erwecken, daß uns Boris' Entscheidung kalt gelassen hat. Aber ein Chefredakteur ist nun mal kein Beamter auf Lebenszeit, der sich beruflich nicht neu orientieren darf. Boris Schneider war auch keineswegs immer als Spieletester beschäftigt, sondern arbeitete beispielsweise nach seinem Weggang von der Power Play längere Zeit als Übersetzer (vor allem von LucasArts-Adventures). Es ist durchaus möglich, daß er in kommenden Ausgaben den einen oder anderen Gastauftritt bei uns machen wird. Wir befinden uns in einer Branche, in der fast jedes Jahr ein neuer Computer fällig ist, in der nur die allerbesten Spiele länger als einige Monate aktuell bleiben. Da sollte niemand erwarten, daß sich ein Redaktionsteam nicht verändert. Letzten Endes ist wichtig, daß ein Magazin sich selbst treu bleibt; dann kann es auch Wechsel in der Mannschaft verkraften. Wir werden uns ins Zeug legen, um Ihnen auch weiterhin das zu bieten, was Sie von uns gewohnt sind: kompetente Tests und kritische, unbestechliche Berichterstattung.





PC-Player-Plus-Leser der letzten Ausgabe kennen unsere etwas eigenwillige Auslegung von Boris Schneiders Abschied in den Multimedia-Leserbriefen.




KID PADDLE
UND...? GEFÄLLT DIR DEIN NEUES SPIEL?
HA, HA! DU BRAUCHST MIR NICHT ZU DANKEN... IST DOCH SELBSTVERSTÄNDLICH!
DRÜT DRÜIT
DER VERKÄUFER HAT GESAGT, ES WÜRDE HELFEN, ORGANISATIONSSINN ZU ENTWICKELN...
DARF ICH AUCH MAL?
MMMH
HAST DU DIE REGELN AUCH VERSTANDEN, KID? MAN MUSS DIE FALLENDEN QUADER SO ANORDNEN, DASS GESCHLOSSENE LINIEN ENTSTEHEN...
AAAH... WIE BERAUSCHEND, DIESE KLEINEN KLÖTZCHEN SORGFÄLTIG ANZUORDNEN!
DRÜT DRÜIT
ACH KOMM SCHON... EIN BISSCHEN MEHR PHANTASIE! DIESE KLÖTZE KÖNNTEN ZUM BEISPIEL AUCH DIE HÜLLEN VON VIDEOSPIELEN SYMBOLISIEREN.
AUS DEM ALTER BIN ICH RAUS, ICH SPIEL NICHT MEHR MIT BAUKLÖTZEN!
JA, JA, SCHON KLAR! DARAUF WOLLTEST DU DOCH DIE GANZE ZEIT HINAUS...
GENUG GESCHERZT! HEPP, AN DIE ARBEIT!

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 4/97

WINDOWS-BENCHMARK

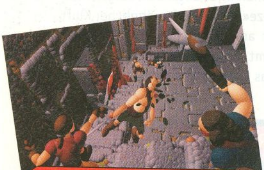


PC-Player-Direct3D-Benchmark: Wie schnell ist Ihr PC?

Mit der nächsten Ausgabe ist es vollbracht: Der PC-Player-Benchmark für DirectX ist fertig. Mit diesem Programm decken Sie schonungslos die Leistung Ihres PCs nebst Grafikkarte unter Windows 95 auf. Zusammen mit dem Benchmark werden wir Meßergebnisse präsentieren, mit denen Sie Ihr System in der PC-Player-Leistungsskala einordnen können. Natürlich finden Sie das Programm auf der CD der kommenden PC Player Plus, sowie zum Download im CompuServe-Forum und auf unseren Web-Seiten.

RÜCKKEHR DER ELLIPSOIDEN

Wenn nicht böse Mächte, Drachen und Kobolde dazwischenfunken, wird »Ecstatica 2« von Starprogrammierer Andrew Spencer rechtzeitig zur nächsten Ausgabe fertig. Das Action-Adventure verspricht wieder jede Menge harter Kämpfe und Rätsel, die aus nicht weniger als 2000 Kamerawinkeln gezeigt werden. Spielerische Mängel des Vorgängers sollen beseitigt worden sein.



Ecstatica 2: Andrew Spencers Ellipsoiden-Spektakel

MEHR BLAST FÜRS GELD

Creative Labs hat den AWE-Soundblaster erneut aufpoliert und ihm 64 Stimmen verpaßt. Als »Soundblaster AWE 64 Gold« kommt er nun in den Handel. Was dieses neue Flaggschiff alles kann, und ob sich die Anschaffung lohnt, verrät Ihnen unser Soundkarten-Guru Henrik Fisch in einem Monat.



Soundblaster AWE64: Was bringt die Gold-Version?

AUSSTIEG SIEBTEN GRADES

Beim Roboterkampf-Ableger von 7th Level sind Taktik und Fingerfertigkeit gleichermaßen gefragt. Das besondere Feature: Sie dürfen aus den Mechs aussteigen, in »Duke 3D«-Manier herumrennen und kleine Puzzles lösen. Sofern die Scorps unsere Funkverbindung nicht stören, finden Sie den Test im nächsten Heft.



G-Nome: Im Mech und per Fuß gegen drei Gegnervölker.

ALLE FEHLER GEMANAGET?

Lange hatte Software 2000 mit dem Fehlerteufel zu kämpfen, nun soll uns endlich eine bugfreie Version ihres Bundesliga Manager 97 erreichen. Da wir nicht nachtragend sind, testen wir kommende Ausgabe endlich die Managersimulation. Im Härtetest muß der BM97 beweisen, was er nach der Fehlbehebung alles drauf hat.

AKTENZEICHEN XY GELÖST

In der nächsten Ausgabe werden wir Sie sicher durch die 3D-Welt von »Tomb Raider« geleiten. Auch Spieler von »Phantasmagoria 2«, »Star Trek: Borg«, »Sacred Ground« und »Realms of the Haunting« können sich auf Komplettlösungen in PC Player 4/97 freuen.

PC PLAYER 4/97 erscheint am 5. März

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

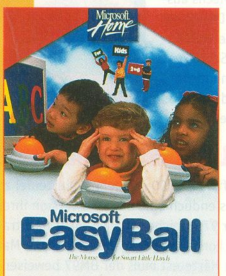
Bilder, die wir Ihnen nicht ersparen

Jeden Monat erreichen uns nicht nur große Mengen an Pressemitteilungen und Testmustern, sondern auch so manches gutgemeinte Bild. Zu NBGs »PC Dart« gab es das Foto der drei Damen. Ob man der linken hätte sagen sollen, daß sie in die falsche Richtung zielt?

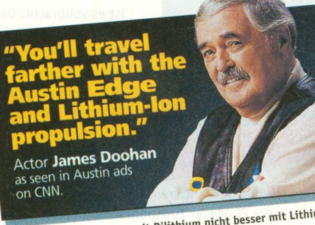


Hoppla, jetzt ist mir doch ein Pfeil im Monitor steckengeblieben!

Microsofts »Easy Ball«, eine Art Mega-Trackball für Kids, scheint ein paar unangenehme Nebenwirkungen zu haben. So reibt sich der Junge im Vordergrund die Schläfen – Kopfschmerzen vom Bedienen des Geräts mit der Stirn? Oder verfügt der Easy Ball gar über eine Art Gedankensteuerung für besonders begabte Kinder?



Seht her, ich steuere den Mauszeiger durch reine Willenskraft.



Ob die Enterprise anstatt mit Dilithium nicht besser mit Lithium geflogen wäre?

The sky is the limit

Wenn auch zur Zeit die Mannschaft der nächsten Generation mit »First Contact« große Kinoerfolge feiert, haben die klassischen Star-Trek-Helden scheinbar nichts von ihrer Zugkraft eingebüßt. James »Scotty« Doohan wirbt unter dem Slogan »Der Himmel ist die Grenze« in Enterprise-ähnlicher Kluft für Notebooks der amerikanischen Firma Austin. Besonders gerühmt wird der »Lithium-Ionen-Antrieb« – wenn das Captain Kirk wüßte ... (ra)

tikis MS-SpielDOSe



»Verdammt, was müssen wir denn noch alles einbauen, damit unser Spiel endlich indiziert wird?!«

HAARSTRÄUBEND

Unser Leser Rafael Brunner aus CH-Zollikon schickte uns die Rückseite einer Spielesammlung. Die Perlen deutscher Schriftsprache wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

- **Robocop 3D:** Sie sind aus einem »gyropack« gerüstet, der Sie Luftangriffen erlauben. Der Auftrag scheint unmöglich aber erinnern Sie sich, Sie sind Robocop!
- **F29 Retaliator:** Erfahren Sie der letzten Flugsimulaut 100 schwierigen Auftrage und 4 starken Schlachten.
- **Paperboy 2:** schlagt ihr mehr als sie vorher sahen : mehrere Häuser, mehrere Nachbarn, und alles schweller. Sie werden auch in der 3-D reisen.
- **Epic:** Eine Legende ist geboren. Starfighters mit reizbaren Gewalt und reisige Zerstörung Fähigkeit, käurpfen gegen intergalactics Feinden. Ihre Legende ist Epic.
- **The Chessmaster 2100:** ist zwischenaktri, er stecht ihn von verschiedenartigen Partners ab. Er erlaubt ihn 2-D, 3-D und kriegende Pläne auszuwählen.
- **D/Generation:** Sie müssen gegen eine Organisation kampfen die eine virtuell wirklichkeit benützt, um sich zu verstecken. Wenn sie davon erleben, müssen Sie D/Generation zerstören.
- **Push Over:** Ihre Auftrag ist zu wahnsinnigen Welt Domino Domain zugang haben : ein miniaturen Welt der 9 Kontinenten mit - rechnet.
- **Might and Magic 2:** Einschiffen Sie sich nach einem ruhmvollen Tag, währenddessen Sie CRONWELT retten werden. Mehr als 250 lebendigen Monsters werden ihre Macht prüfen.
- **Willkommen in 3-D. Tat.** Suchen Sie die Verzäucken auf, den Sie brauchen, und stellen sie die Kontraption in der Labyrinth.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Verrückte Abenteuer gegen Langeweile
SPIELEN SIE TOONS ?
Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE
Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Unverbindliche 49 95 DM Preisempfehlung
MUTATION OF J.B.
Comic-Adventure mit deutscher Sprachausgabe!
THE MUTATION OF J.B.
Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.
Unverbindliche 49 95 DM Preisempfehlung
Compuserve: go topforum
http://www.topware.com
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
TopWare CD-SERVICE AG • 68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200
artwork digital publishing